Let's Enjoy Computer Life

第5巻第12号昭和62年12月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308

POPCOM

12 月刊ポプコム 1987 December

特別別冊付録つき
特別定価500yen

POPCOM IDOL
小川範子
NORIKO OGAWA

好評! ソフトハウス最新情報第2弾
ソフトハウス年末年始身上調書パート2

年末年始特選ソフト完全ガイド
ぶちぬき48ページ大特集
ゲーム戦線異常あり!?
「ティル・ナ・ノーグ」
「ゼリアード」
「ソーサリアン」
ほか17本

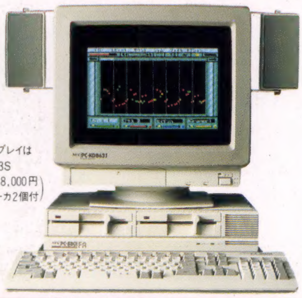
'87アミューズメント・マシンショー詳報
MSX新作ソフト紹介

特別別冊付録
待望の新作先行マニュアル
「ハイドライド3ハンドブック」

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

MA/FA

ステレオ12音源の感動、
デジタルサンプリング機能の魅力、
ミュージックソフトの誘惑。
サウンドに秀でたニュー88です。



※写真のディスプレイは
PC-KD863S
(別売、標準価格118,000円
着脱可能なスピーカ2個付)

新　登　場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格 ―――― 198,000円

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格 ―――― 168,000円

斉藤由貴

好評発売中

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA

ビデオにつなげる、アニメができる。すぐれたグラフィック機能をもつ16ビット　PC-88VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……………298,000円
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
マウス標準装備

聴こえるよ、わたしの音色。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

ステレオ12音源とデジタルサンプリング機能の搭載でパソコンは、もっと刺激的になる。

新登場のPC-8801MA/PC-8801FAは、パソコンのサウンド機能を飛躍的に向上させました。FM6音、リズム6音（バスドラム、スネアドラム、リムショット、タム、シンバル、ハイハット）の迫力あるステレオ12音源とSSG3音。さらに、このクラスでは画期的ともいえるADPCMによるデジタルサンプリング機能※を標準で搭載しました。

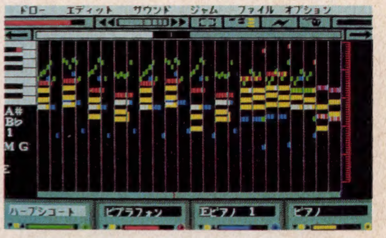
※デジタルサンプリングとは、楽器の音や人の声などの自然音をメモリにデジタル変換して記憶させることです。（音質により最大30秒〜120秒まで録音可能）

効果音や多様な音の創造でゲームの世界がひろがる。

ADPCMによる爆発音や射撃音などのリアルな効果音。さらにステレオ12音源のダイナミックなサウンドはあなたを未体験の迫力空間へと誘います。オーディオとつないでステレオサウンドで体験するゲームは、あなたをとりこにするに違いありません。新音源対応のソフトでこころを魅了する、すばらしいゲームの世界が広がります。

オリジナルサウンドを創って、音と遊べる。

FM6音とリズム6音の迫力あるステレオ音源を生かした高度なサウンドを簡単に創造できるソフトが「インスタントミュージック」（別売）。50余り記憶されている、いろいろなジャンルの曲をベースに、主旋律やスピード、リズムを変えたり、60種にものぼる楽器から4種をチョイスして、自分なりに曲をアレンジすることができます。楽しい「インスタントミュージック」で音と存分に遊んでください。



自然音に近い音声で、正しい発音が学べる。

リアルな音を記憶・再生できるデジタルサンプリング機能で語学の勉強もできます。メモリチップにいろいろな言葉を記憶させておき、繰り返したり、ランダムに取り出したりして、正しい発音や単語を学ぶこともそのひとつです。学習の方法を自分で工夫できるから、効果もバツグンです。

●辞書ROMによる連文節変換を実現、より充実した日本語処理機能。（PC-8801MA）

PC-8801MAは、辞書ROMを搭載し、長い文章の一括変換が可能な連文節変換機能を実現。さらに、学習機能、ユーザ辞書機能などをもつ日本語エディタの添付により、強力でスピーディな日本語処理を可能としました。

●別売のビデオアートボードとビデオアートボード対応ディスプレイで65,536色の鮮やかな色彩を駆使できるグラフィック機能。

●先進のサウンドとビジュアルで構築できる高度なAV機能。

●PC-8800シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器が活用できます。

MA/FA新発売記念

斉藤由貴のときめきデータバンク 1,000名様プレゼント

（フロッピィディスク2枚組）

由貴ちゃんが微笑み、生の声で話しかける。「由貴ちゃんのときめきデータバンク」はそんなソフトです。プライベートフォトや由貴ちゃんのすべてがわかるクエスチョンもふんだんに用意されています。この「由貴ちゃんときめきデータバンク」は、PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAをご購入された方の中から抽選で1,000名様に当たります。

※PC-88VAで声を聞くためにはサウンドボードⅡ（88VA用）が必要です。

■応募方法：PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAに添付されている「お客様登録カード」に必要事項をご記入のうえ、ご返送下さい。

■応募締切：昭和62年12月28日(月)
当日消印有効

■抽選：11月末までの到着分と12月末までの到着分と2回に分けて抽選。それぞれ500名ずつプレゼント、当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績No.1

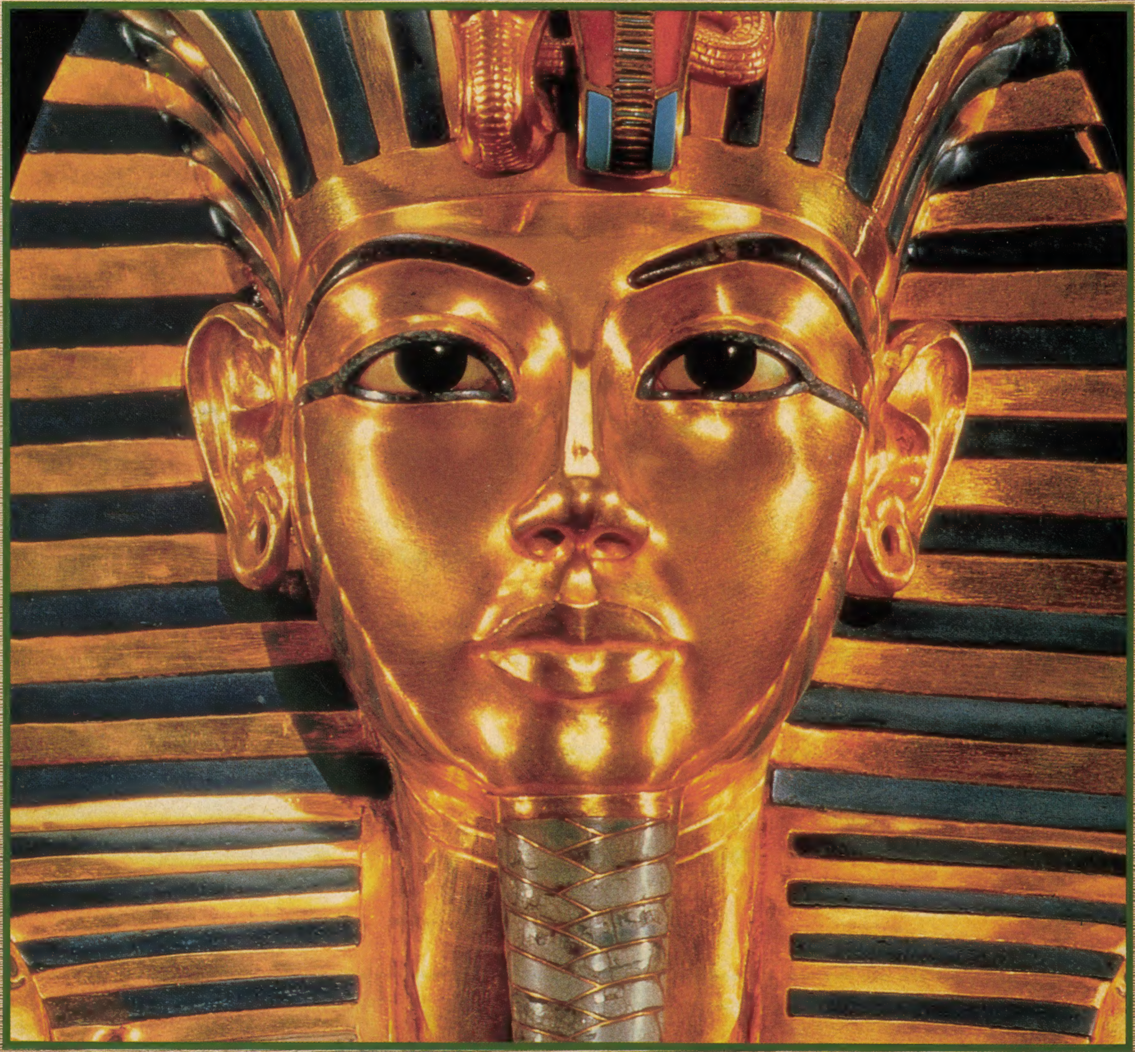
■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社（札　幌）011(251)5531　東北支社（仙台）022(261)5511　東京支社（東京）03 (456)3111
中部支社（名古屋）052(262)3611　北陸支社（金沢）0762(23)1621　関西支社（大阪）06 (231)3111
中国支社（広　島）082(247)4111　四国支社（高松）0878(22)4141　九州支社（福岡）092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00-17:00月曜日〜金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください

日本電気グループ

SHARP



X1 5thアニバーサリー

X1走りつづけて5周年

LONG RUN プレゼント・キャンペーン実施中!

——期間：'87 10/16～'88 1/15——

チャンス1 クイズで当る豪華商品

下記の○にあてはまる数字を入れてください。
X1は走りつづけて○周年。ソフトフルコンパチ思想を貫いています。

賞品		
A賞	シャープS-VHSデジタルハイファイビデオ	5名様
B賞	シャープヘッドホンステレオ	50名様
C賞	X1 5周年記念オリジナルテレホンカード	500名様

〈応募方法〉官製ハガキに①クイズの答②住所③氏名④年令⑤職業⑥パソコン保有の有無⑦保有の場合パソコン名⑧パソコン歴を記入して〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 X1・ロングランプレゼント係までお送りください。
〈締切〉昭和63年1月15日消印有効 ※正解者多数の場合抽選による。
〈発表〉「それ行け!Xファミリー」に掲載。

チャンス2 今、Xシリーズ本体ご購入の方にもれなく、オリジナル"ファイブXフロッピーホルダー"をプレゼント!!

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券
X68000
POPCOM
12体

もっと先の話をしよう。

クリエイティブワークステーションX68000。

既存のハードウェアの限界を、はからずも多くのユーザーに問いかける結果となったX68000の登場は、1976年、あのガレージファクトリ神話に始まったパソコン史に新たな文明を予感させる、エポックメイキングな衝撃でした。このマシンの持つ、金、銀、そして金属の質感までも再現し得るグラフィックスに象徴される異次元のアビリティ。そうした能力こそが、人間の創造性に応え得る16ビットの必然であったことは言うに及ばないことでしょう。アーティスティックユースにラボラトリーユースに、この最先端を使いこなしてください。もっと先の話が楽しめるはずです。ソフト環境もいよいよ動き始めました。

●実装密度を追求したフォルム一新のマンハッタンシェイプ●広くリニアなアドレス空間、68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、2Mバイトの大容量メモリ●フレンドリーOS、Human 68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024※ドットの実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記憶AD PCM●新開発マウス・トラックボール●1Mバイト5″FDD 2基搭載●X-BASIC、日本語ワードプロセッサ、グラディウス同梱

※最大表示エリア768×512ドット

あふれるクリエイティブマインド、いよいよ走り出したアプリケーション。

■MUSIC PRO-68K　CZ-213MS　標準価格18,800円

メロディ譜、ピアノ譜、スコア(総譜)など、自由なレイアウトで書き込んだ譜面を内蔵のFM音源で演奏できる楽譜ワープロ & 演奏用ミュージックツール。演奏データをBASICのPLAY文として出力も可能、サウンドPRO 68Kで作成した音色データも使えます。

■SOUND PRO-68K　CZ-214MS　標準価格15,800円

1ファイル200音色単位で音色データの作成、編集が可能なサウンドエディティングツール。FM音源の全パラメータのグラフィックコントロールはもちろん、3D波形表示、言葉のイメージによる音色づくりができるイメージモードなど豊富な機能を装備しています。

■BUSINESS PRO-68K　CZ-212BS　標準価格68,000円

スプレッドシート機能、データベース機能、グラフ機能を合わせ持つ統合ビジネスソフト。9999行×255列の巨大なカルクシート、最大16個のウインドウ、充実の日本語入力、マウス対応のやさしいオペレーション。日本のビジネスシーンにふさわしいツールです。

●グラフィックツール「Z'S STAFF PRO 68K」(有)ツァイト)58,000円
●統合型スプレッドシート「KAMIKAZE」(株)サムシンググッド)68,000円
●ゲームソフト「ゼビウス」(電波新聞社)6,800円、「スペースハリアー」(電波新聞社)6,800円、「レリクス」(ボーステック(株))7,200円

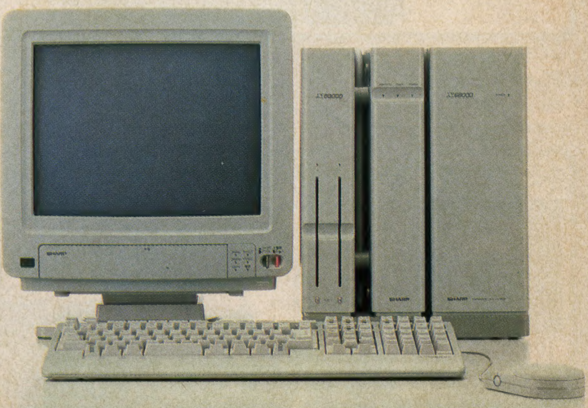
〈周辺機器も続々サポート〉●カラーイメージユニットCZ-6VT1 標準価格69,800円●15型カラーディスプレイCU-15M1 標準価格99,800円●1MB増設RAMボード(内蔵用)CZ-6BE1 標準価格35,000円●2MB増設RAMボードCZ-6BE2 標準価格79,800円●4MB増設RAMボードCZ-6BE4 標準価格138,000円●拡張I/OボックスCZ-6EB1 標準価格88,000円●GP-IBボードCZ-6BG1 標準価格59,800円●ユニバーサルI/OボードCZ-6BU1 標準価格39,800円

パーソナルワークステーション

X68000

●本体+キーボードCZ-600CE 標準価格 369,000円

●15型カラーディスプレイテレビCZ-600DE 標準価格 129,800円
●チルトスタンドCZ-6ST1E 標準価格 5,800円
●拡張I/OボックスCZ-6EB1 標準価格 88,000円



SONY
思い知るがいい。
SFサスペンス巨篇
2061年、ハレーの謎に挑む
〈ジーザス〉を待ちうける
地獄とは…!?
抜群の効果サウンド!
170枚リアル
グラフィック!
ハレー彗星探査のスカイラブ「JESUS」が、
人類生き残りを賭けてモンスターと激闘!
スリリング度No.1!
PUSH SPACE KEY
変身のたびに
大きくなる無敵
モンスター
勝ち目はあるか!?
新感覚ムービー・アドベンチャーゲーム
J・E・S・U・S
ジーザス
©ENIX
(64K以上、V-RAM128K)
2DD×3
MSX2
HBJ-G063D
¥7,800
戦国戦略大作
戦闘、暗殺、
政略結婚…。
戦国の世を
統一するのは誰か!?
敵は大名、反乱、天災、
そして自分の寿命…。
いまキミの忍耐と決断力が試される!
本格シュミレーション・ウォーゲーム
全国版
信長の野望
のぶながのやぼう
11月21日
発売予定
どの大名を選ぶか それがキミの運命を
決める。
©KOEI CO.,LTD.
(64K以上、V-RAM128K)
2DD×2
MSX2
HBJ-G064D
¥8,800
話題の、人気の、
あのゲームが
ディスク版になって続々
ソニーから。
こちらメガロム版も恐いほどのパワー
キミは妖怪地獄へまっさかさまだ!
巫女の小夜ちゃんとくり広げる
七福神救出作戦!
一秒たりとも
気がぬけない
妖怪大戦争の
始まりだ。
奇々怪界
ききかいかい
MEGA ROM
MSX2
©1987. TAITO Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G063C ¥5,800
大リーガーはプレーのケタが違うぜ。
いままでの野球ゲームと
迫力の差レキゼン。
外野から見た画面
アングルがキミを熱くする。
Hard Ball
ハードボール
MEGA ROM
MSX2
©1985. Accolade Inc.(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G060C ¥5,800
悔しいじゃないか、
負けて帰るのは!
幻の雀士たちとの世紀の一戦。
史上最強の相手!
リアルな卓デザインに
キミの手は震える。
雀聖
じゃんせい
MEGA ROM
MSX2
©Chathor Inc./
Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G059C ¥6,800

MSX2
「ディスク」のスゴさ
登場、
アップじゃ。
イース。またひとつ、「神話」の誕生だ！
6冊の古文書にかくされた
イースの秘密とは…
RPGの歴史をぬりかえた
本年度話題作、
いよいよ登場！
このマークに、今夜もキミの精気は吸いとられる！
12月10日
発売予定
2DD
MSX2
イース
©FALCOM
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G062D
¥7,800
闇の主「赤いドラゴン」は
危険度200%！
生き残るには
幻の剣ドラゴン
スレイヤーを探さねば！
果してキミは
無傷で帰れるか!?
XANADU
ザナドゥ
楽しみ自在なアクションRPGのショック大作
©FALCOM
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G056D
¥7,800
キミに大国を治める力はあるか！
何百もの知将、猛将を
率いて中国大陸を駆け
めぐれ！誰も果しえ
なかった「中国統一」へ、
男なら！
三國志
11月21日
発売予定
さんごくし
三国志
複雑さがオモシロイシュミレーション・ウォーゲーム
©KOEI CO.,LTD.
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G065D
¥12,800
7人の少女を待ち受ける過酷な運命！
激化する宇宙戦争の
裏に仕組まれた
巨大な謎とは何か？
妖しく過激な展開に、
興奮がとまらない！
白熱のドラマティック・アドベンチャーゲーム
GAL FORCE ETERNAL STORY
ガルフォース
「創世の序曲」
©1986, SVI/MOVIC, ARTMIC
©1987, SCAPTRUST
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G065D
¥6,800
スゴさ思い知るための、ディスク内蔵マシーン
緊急新発売
F1XD
HB-F1XD
¥54,800
■大容量の3.5インチFDD内蔵■スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、
勝つためのパワーアップ■かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン
■10キー付き、JIS配列キーボード■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き
なんと54,800円！なんと4,000名様に「イース」が当る！
●カタログ送呈＝住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログPC係へお申し込みください。●MSXはアスキーの商標です。●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。
HiT BiT
男対男の、頭脳大戦争のボッパツだ！
相手にとって不足はなさすぎる。聖人に勝つのは誰か。
瞳、血走る将棋ゲーム！
きせい
棋聖
11月21日
発売予定
S-RAM内蔵
©1986, Shogi Master/1987, Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
MEGA ROM
MSX2
HBS-G057C ¥6,800
デーモン小暮閣下との血も凍る冒険！
そなたも悪魔の世界へ落ちてこい！奪われた悪魔教典を
取り返すため展開する
暗黒の死闘！
せいきまつ
聖飢魔IIスペシャル
©1987, CBS/SONY INC.
(64K以上、V-RAM128K)
MEGA ROM
MSX2
HBS-G064C ¥5,800
勝つための
新マシーン
F1II
白熱新発売
■毎秒最高24発！連射ターボ■スピードコントロール機能■カーソルジョイスティック付■かな・CAP等の集中インジケーター
連射ターボだ！
スピコンだ！
HB-F1II
¥29,800

CONTENTS

POPCOM 12 VOL.57 1987 DECEMBER

NORIKO OGAWA

48ページぶちぬき大特集 年末年始特選ソフト完全ガイド

ゲーム戦線異常あり!? 10

ティル・ナ・ノーグ／ゼリアード／ソーサリアン／獣神ローガス／ジハード／クリムゾン／セイレーン／シルバーゴースト／マイト・アンド・マジック／ハイパーニア／レジェンド／電脳水滸伝／アンドロギュヌス／テスタメント／ぎゅわんぶらあ自己中心派2／ワールドゴルフII／大戦略IIエディターセット／蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン／アルギースの翼／死霊戦線

MSX新作ソフト紹介 101

ウシャス／アシュギーネ／イース／うる星やつら／OGRE／エルスリード／T.N.T.／リターン・オブ・ジェルダ

同時進行苦闘レポート

抜忍伝説 110

同時進行RPGレポート

サイキックウォー 114

ウルティマIV 118

特別別冊付録

ハイドライド3ハンドブック

ビデオゲーム、アニメ、映画、
ゲームのホット情報満載!!
AMUSEMENT RADAR 123

X68000ペア・ミュージックツール MUSIC PRO-68K SOUND PRO-68K 154

オリジナル大河RPG
サバッシュ通信 180

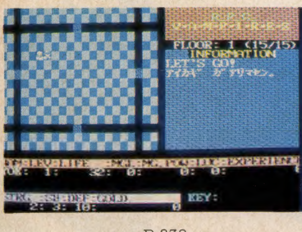
ズラリ19社の新情報!
年末年始ソフトハウス身上調書 パート2 187

ゲームワールド潜入まんが
ガンダーラ 最終回 天上界 207

SFゲームまんが
サイキックウォー 289

●マンスリー・ソフトレーダーは特集に組み入れたため、今月は休載いたします。

VAMPIRES



P.238

MAZE

P.251

ドラゴンの城

P.265

ESCAPE

P.270

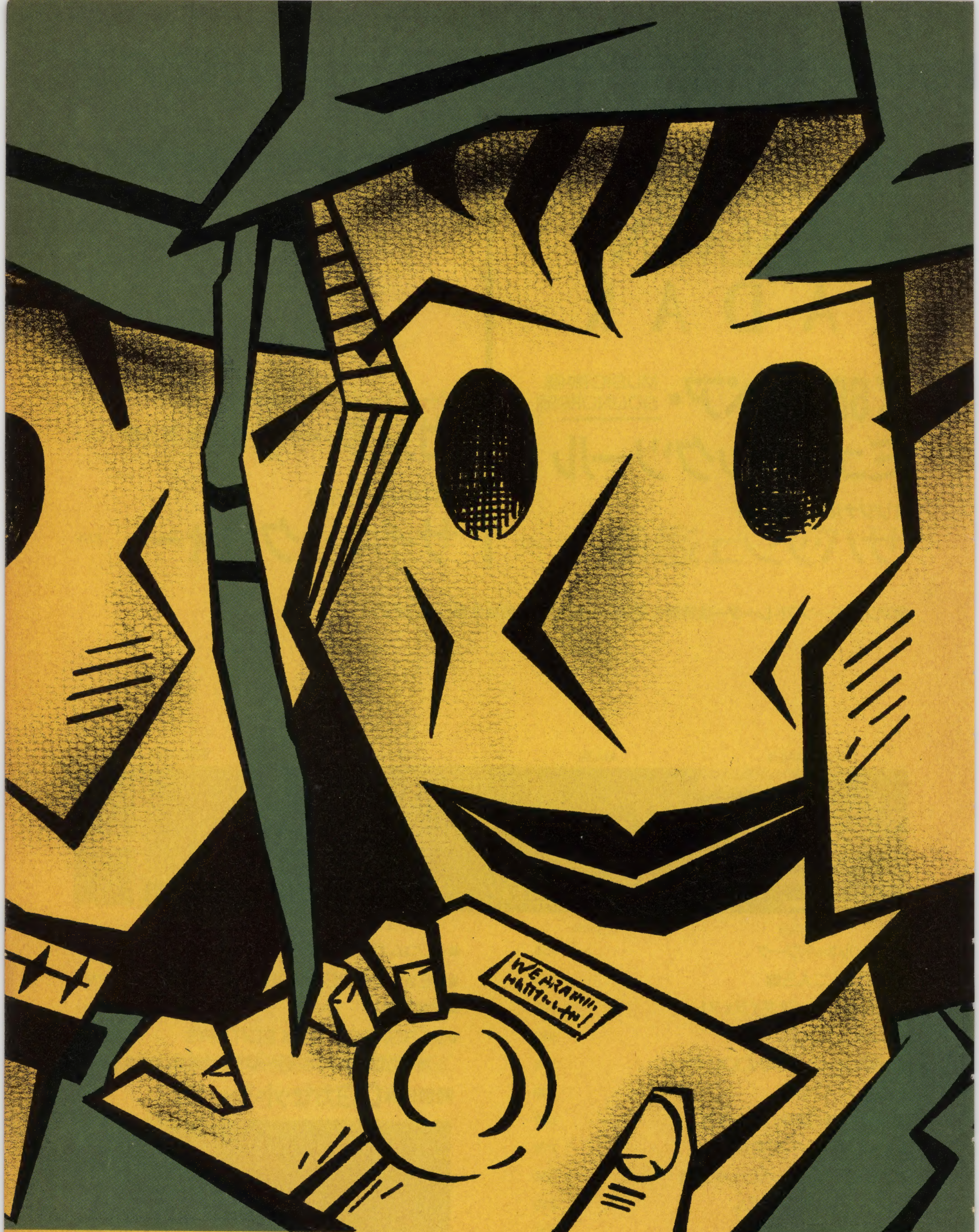
■アイドルネットワーク 136
■ダ・ビンチ二人三脚 138
■海外ソフトウェアダイジェスト 142
■ベストソフト30 147
■〈情報ギッシリ〉RANDOM FILE 148
■パソコン入門講座 158
■こいしみみのあたしは左巻き 167
■わくわくサウンド倶楽部 175
■かじってみようコンピュータ言語 182
■POPCOMテクノダム 219
■入門者のための新Q&A 225
■新刊図書紹介 232
■文ネエさんの全国BBSおじゃま放浪記 234
■ポプコムネットへのおさそい 236
■NEW POPCOMMUNITY 278
■次号予告 309
■MESSAGE FROM EDITORS 310

■円丈のドラゴンスレイヤーは今月は休載いたします。

特別付録 CGカセットレーベル 163

オリジナルプログラム
VAMPIRES MZ-2500 P.238
MAZE MSX P.251
ドラゴンの城 FM-7シリーズ P.265
ESCAPE X1シリーズ P.270

表紙●モデル・小川範子 撮影・溝口清秀 スタイリスト・宮良恵美 ヘア&メイク・新谷隆宏 構成・田村一郎



-ld War II's most decorated American hero, infantryman Audie Mury. came home, the Ju
-ture onthe Cover. Seeing it. actor James Cagney invited the handsome, real-life Medal of
that is word – in a few films. to mixed reviews. Then. in 1955, he played himself in a autob
-e's recounting of his best friend's death. Murphy recalled, "We changed the part where he di

48ページぶちぬき大特集

年末年始特選ソフト完全ガイド

ゲーム戦線異常あり!?

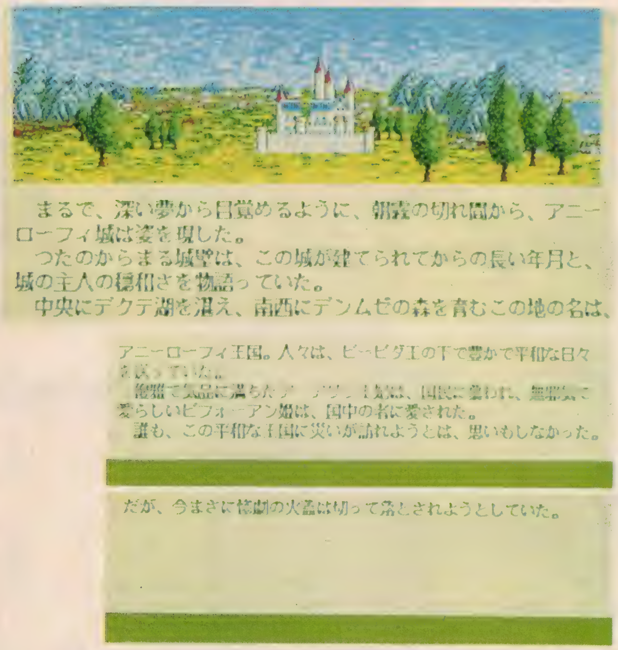
大変である。年末に発売されるソフトがムチャクチャたくさんある。それも、どれもが力作の超大作ばかりなのだ。こんなにいっぺんに大作を出されても年末だけでは遊びきれないのである。来年の夏までかかるぐらいある超大作の群れのなかで、とくにオススメの絶品、珠玉の作品を選んでみた。ソフトレーダーのページも合併して紹介しちゃうという前代未聞の特集で、この年末のソフトたちの迫力をバッチリ見せちゃうぞ！

ティル・ナ・ノーグ／ゼリアード／ソーサリアン　獣神ローガス／ジハード／クリムゾン／セイレーン／シルバーゴースト／マイト・アンド・マジック／ハイバーニア／レジェンド　電脳水滸伝／アンドロギュヌス／テスタメント／ぎゅわんぶらあ自己中心派2／ワールドゴルフⅡ　大戦略Ⅱエディターセット／蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン／アルギースの翼／死霊戦線

Tir-nan-óg

ティル・ナ・ノーグ

システムソフト　PC-9800シリーズ　定価・発売日未定



タイトル画面に引き続いて、シナリオの説明が……。

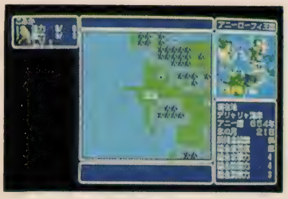
『ティル・ナ・ノーグ』、やっとテスト版でプレイできた。今回は、そのへんの感触を中心に、大杉コミカがご紹介というわけなの、よろしく。

まず、このゲームRPG。当然。で、どこが特徴かというと、まずシナリオを自動生成してくれるってこと。ディスクをブートすると、ふつうはゲームスタートってことになるんだけど、それじゃこのゲーム始まんない。まず、シナリオ・メーキング。これを指定すると、ディスクがカチャン、カチャン、カチャカチャ、チャ、カ、っというぐあいになって、シナリオを作ってくれる。シナリオを作ってくれる、ということはどういうことかというと、全体のマップ、地下マップから、冒険の目的、現れる敵キャラの種類まで、あっ、それから出てくるアイテム、味方になってくれるキャラの種類まで全部決めてくれる。だから、同じシナリオは二度と遊べない。同じ『ティル・ナ・ノーグ』を買っても、あなたとあなたではちがうゲームになる。一度終わって、2度目をするときもちがうゲーム。すべてがすべて、まーったくちがったゲームっていうことは、期待するほうがムリだけど、でも、アイテムグループやモンスターグループが多少シフトする、というか、ずれてくれて、マップが変われば、これはそうとうのバリエーションが期待できる。もともと、RPGの場合、同じシナリオでも、進むコースや、仲間にするキャラの種類や、戦い方によって、ずいぶんちがった雰囲気が味わえるんだからね。

それが、なんとなくとりあえず、RPGになってますって感じの、シナリオ自動生成だけが売り物だったら、だれもおどろかないんだけど、このゲームの場合、できあがったシナリオがすっごくいいデキで、まっ、設定のとこなんかは、それほど凝りまくるってわけにはいかないけど、マップなんかは、そうとう練られたって感じで、遊びがいがある。まっ、このへんのことはあとで話すけど。

常若の国から……

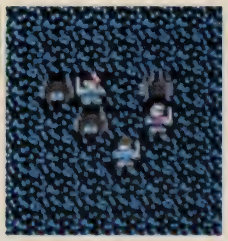
ティル・ナ・ノーグとは、ケルト神話でいう、常若の国。よーするに、つねに若いということは、不死の国、ユートピアみたいなもんっすね。ゲーム自体が、この神話によってるってことはないみたいだけど。



ゲームスタート。デリャリャ海岸なのだ。

おっ、1番目の仲間、オフォ！

2人目は、ブラウニーのルニビ



戦闘開始

3対3なら勝てそうな気がする

ゲームのシステムとしては、まずウルティマ型。平原をうろつくタイプだ。ダンジョンも、上から見た感じで、なおかつ、はじめは視界が限られていて、歩くと黒みがはがれてくタイプ。しかも、一度黒みがはがれれば、あとはずーっとそのままなので、まずマッピングの必要なし。これはラッキー！　だってマッピングって大っきらいなんだもん。

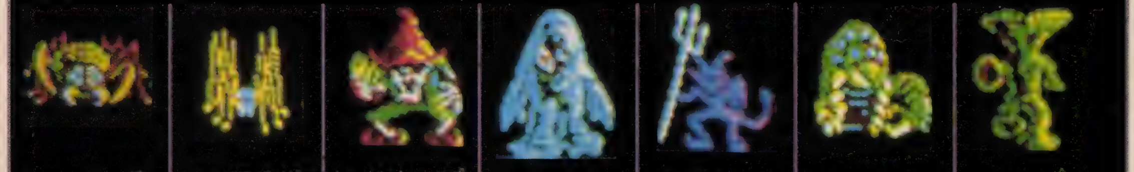
で、仲間5人。自分も入れてね。敵と同じように、遭遇して、おっと味方だったってことになる。4人が定員だけど、そのあとに出会った人を雇いたいときは、前の人を1人クビにしなきゃなんない。どっかに置いとく、なんていうのはないのだ。

まっ、だいたいこんな感じかな。

ごめんなすって…

シナリオ・メーキングっていうのを選ぶと、「Tir-nan-óg」っていう文字（これがまた美しい。システムソフトのグラフィックっていうのは、いつも、おっしゃれでいいなあ、と）。その文字の上には、妖精がすわってて、羽をパタパタさせてて、かわいい。マップ作成中ということで、ディスクのアクセスが続く。あっ、その前にプレイヤーの名前入力するんだった。これは、ひらがな、カタカナ、漢字、英語、何でもOK。で、シナリオができるまでわくわくする。どんな冒険になるんだろかと。終わるとメニュー。グラフィックが出てきて、コミカのは、湖にほど近いとこにきれいなお城が建ってて、まわりには、木や小山が。このお城がアニーローフィ城。王さまはビービダ王。王妃はアーアリン。とにかく平和に暮らしてたのが、あるとき突然、何ごとかが発生して……という感じ。本当なら、これからあとどうなったかっていうのは町やなんかで情報が得られるんだろうけど、今のバージョンでは、まだ酒場も閉まってるので……とにかく出発。「こみか」は男だった。まっ、予想はしてたけど。今のところお城にも入れないのでとりあえず、近くをぶらぶら。ラージ・スパイダーや、ヒュージ・スパイダー、レッド・キャップなんかと出会うけど、今はまだ戦わない。1人じゃ、いくら弱い敵でも複数のにはかなわない。こっちだって、レベル1なんだから。早く仲間が来ないかな、とか思ってると、オフォという名前のダーナ・オシー。このダーナ・オシーというのは、ふつうの世界でいう人間だね。こっちがファイタータイプなのに、向こうはウォリアータイプ。よし、交渉成立！　あたしについてきてね、と、コミカとしては、個性尊重なので、名前とか変えなかったけど、もちろん自分の好きな名前に変えられる。2番目に出会ったのがブラウニーのルニビ。ブラウニーというのは、森に住む、はっきりいって、ミメウルワシイとはい

RPGのお友だちは、やっぱりすぐ死んでくれるモンスターたちなのだっ！



ラージスパイダー　初期のモンスターのなかではけっこう強い。

ヒュージスパイダー　本当に弱い。最低の連中。会いたくもない。

レッド・キャップ　赤帽だが初期はあなどれない。

ブラーブ　モンスターらしいモンスターの出始めですな。

インプ　名前がついてたりして楽しめる。ちゃんと個性があるのだ。

ウォーム　けっこう強い。

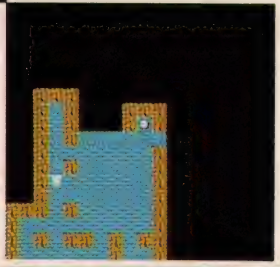
マイコニド　ちょい手ごわそうに見えるけど、気にする必要なし。

RPGの新たな傑作 ティル・ナ・ノーグ ―ever-green landに冒険の旅は続く。

4人目は女の子のアビディアム

ダンジョンにて、マイコニドと遭遇。

トラップに気をつけて！



いがたい種族。ふつうのゲームなら、敵キャラになりそうなやつ。メンバーは、いつも遭遇したときには、レベルや、HP、MPなんかはまったくわからない。まっ、こっちも、レベル１だから、高望みはできない。

よおーしっ！　こっちも３人になった。弱そうなのがいたら、一発ぶちかましてやーろうっ！とか思ってると、おあつらえ向きに、３びきの子ぶた、じゃなくてヒュージ・スパイダー。フォッ、フォッ、フォッ、死んでもらうぜーっ！とかいいながら、総員戦闘配置。戦闘モードが、このゲームのもう１つの売り。すこぶる精密というか、複数対複数の戦闘をうまくシミュレートしてるの。まず、行動、全体命令、個別命令というのを選べる。行動というのは、フォーメーションとも関係するんだけど、まず全体と個別から。これは両方とも、命令をあたえる。あたりまえ。それを全体にす

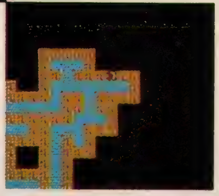
クルラコーン登場　ドギスはクビね

るか個別にするかの差。全体のときは、自主判断か、集中攻撃かを選べて、自主判断は、各キャラに自分の敵を選ばせる。集中攻撃はいいよね。で、いろいろ指令をあたえてから、行動ってやると、それぞれ指令どおりに行動してくれる。個別をやると、だれがだれをねらう、というのまで細かく指定できる。でも、実際は戦闘はけっこう限りなくあるんで、通常の戦いで、こんなに細かくやる人はいないだろうな。でも、特別強い敵が出てきたときには、慎重にできるっていうのはいい。

なんにもやんないで、行動／ってやると、戦闘時の態勢というのに従って勝手にやってくれる。戦闘時の態勢は、攻撃、警戒、防御の３つで、警戒も攻撃も、いざ敵と出会えば攻撃に転じてくれる。コミカの場合、はじめは、全部、攻撃にしておいた。はじめは、というのは途中で変えたから。なぜか。途中で、すっごく弱っちい、シルフを仲間にしちゃったんですねー。なにか役に立つんじゃないかと思ったのと、いろーんなメンバーとやってみたほうがいいんじゃないかと思って。４人目にアビディウムという女のダーナ・オシーと、ドギスという戦士を入れて、そのあとクルラコーンという種族を仲間にした。魔力が少し少なくて、体力が少し多い。で、その後、シルフに出会って、クルラコーンをクビにしたの。シルフを仲間に加えるかってきいてくるんで、はいって答えると、だれと別れるかきいてくる。で、このクルラコーンを指定した。そしたら「いやだね」とくる。でも何回もやってると、「わかったよ、じゃあな」とかいって別れた。かわいそうなことをしたと思ってる。コミカのために、死ぬほどがんばってくれたのに。本当につらかった。今ごろ、彼はどうしてるのかな。

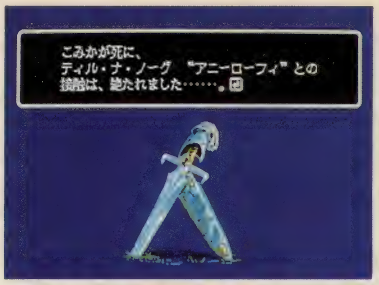
地下に下りてくと、さっきもいった感じで、マップの黒い部分がどんどんなくなってく。ときに、トラップ、ときにくずれるカベ。宝箱に、階段。

赤いのが扉。カギを持ってないと開かない。



トラップは、矢が飛んでくる。各キャラには、洞察力というパラメーターがあって、これの合計が大きいと、たいていとなりを通っただけで、トラップが発見できるようになる。くずれるカベも同じで、でも、これなんかは、たいていの人がカベぞいに歩けば発見できるのではないかな、とは思うけど。

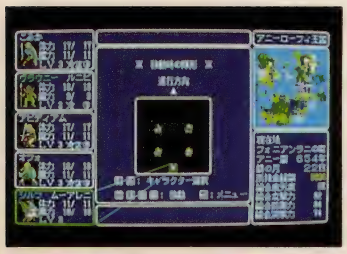
あと、アイテムが多いっていうのも



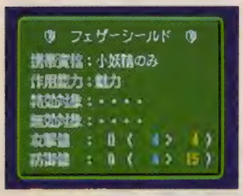
死んだ！「こみか」が死ぬと、やっぱり冒険は続けられないのだ。

気に入った。『エリュシオン』に近くて、だれじゃないと持てない、とかそういうのもいっぱいあって、気分がいい。とくにシルフは、たいていのもの身につけられなくて、今のところただ1つフェザーシールドだけ。レベルも低くて死にやすいから、防御にして後ろのほうに置いてる。

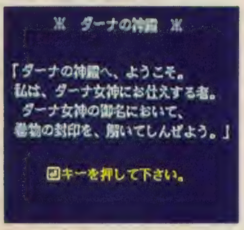
それから、ブーメラン、なんていうのもあって、楽しい。これを装備してると、戦いのときに、真っ先にこれを飛ばす。弱い敵なら2～3回で死ぬ。ぐっと楽になる。このアイテムやなんか、全体で200もあるんだって！　もちろん1つのシナリオでは50個ぐらいにしぼるらしいけど。それから、シルフ用のアイテムやなんかは、シルフがいないと出てこない、とか。



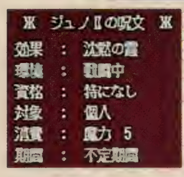
フォーメーションモード。



シルフがつけられる不思議なシールドなのだ。



巻物をとったら、ここに来て封印を解いてもらう。



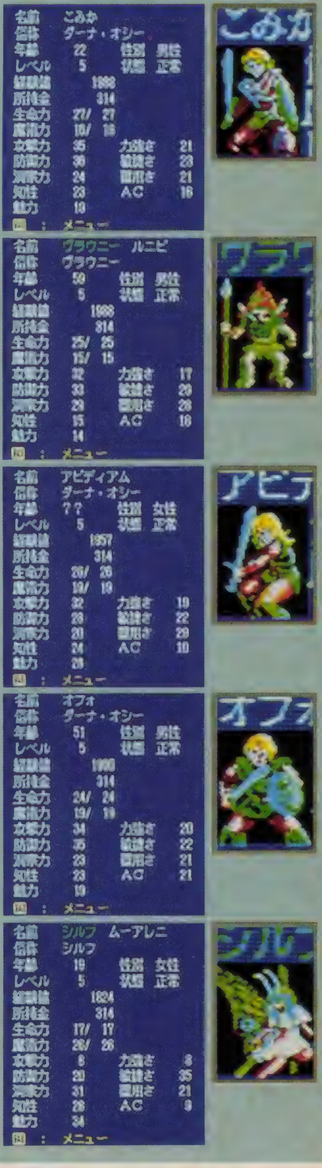
どんなパワーがあるのかなー。早く使ってみたい。

仲間にできる種族も10ぐらいあって、シナリオによっては出てこない、とかそういうしかけも。こうやって考えてくると、買っても1回しか遊ばなかった、とかしたら、大損というもの。最低3シナリオぐらいはやってみないと、いけないんじゃないかと思う。武器だって、ふつうのソードとかはむしろ例外で、ナックルとかグラディウスとか、わりと武器の知識ある人だと喜びそうなのがそろってるし、防具もしかり。なーんだか、いっぱいそろえたくなってくる。

さっきのくずれるカベとかにもどるけど、これは外でも同じで、歩いてると町を発見なんてのもあったみたい。もちろん、ふつうは町とか、ダンジョンは、ふつうにグラフィックで表示してあるんだけど。で、ここがミソなんだけど、98のグラフィックってすっごい細かいでしょ。で、このゲーム、キャラとかがかなり小さい。小さくてもよく見ればきちんとかきこまれてる、というか。で、野原なんかも、色がまざってて、その中に町のグラフィックがあっても、そーんなに目立たない。わりと、リアルに歩ける。もちろん、すっごくはっきり見えるのもあるけど。とくに夜なんか、見通し悪くてね。

で、戦闘をくり返すと、体力が減る。当然。でも、歩いてると勝手に回復してくれる。でも、これってかなり時間かかるので、一気に治したいときは、キャンプして睡眠をとるか、町に行って泊まるか、医療所で治療してもらうか、魔法で治すか。いろんな手がある。どれでも、治る。と、まあ、ざっとこんな感じ。本チャンができあがったらまたレポートすっからね。

コミカチーム編成表



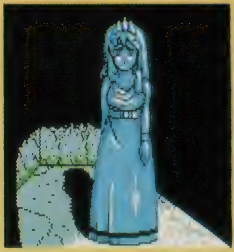
ZELIARD

ゼリアード

ゲームアーツ

PC-8801mkⅡSRシリーズ、PC-88VA　5インチ2D2枚組
12月上旬発売予定　7,500円

こいつが、ムララの町。いろんな人に会って話をきくのだ。


石にされてしまった、お姫なのだ

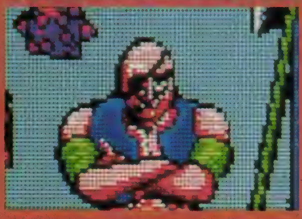
フェリーサは石にされた

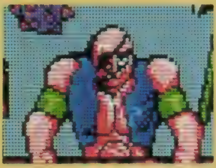
この地、フェリシカ王国は、かつて強大なパワーをもつ魔王に支配されていた。あるとき、精霊は屈強の若者を見つけ、彼に魔王をたおさせることに成功する。現在のフェリシカ王家は、この若者の遠い子孫である。エスメサンテの涙と呼ばれるクリスタルが9つ。このクリスタルで魔王は封印されていた。しかし、いま魔王を封じこめていた結界はついに破れ、クリスタルのうち1つは魔王が、そしてほかの8つは、彼の部下である8ぴきの巨大なモンスターが保管することになる。勢力を拡大しつつある魔王は、ついにフェリシカ王家に脅威をあたえ始めた。その手始めが姫フェリーサをいけにえとして魔王にささげろ、というものだった。そして、姫はあわれにも石に化せられてしまう。精霊は、今でも存在したが、かつて、フェリシカのいしずえを築いたような屈強の若者はもはや王家にはいない。現在の国王は、冒険の旅に出るには年をとりすぎており、王子はまだゆりかごの中だ。精霊は、武術の修業をしている若者を呼び出し、魔王討伐の旅に向かわせる。

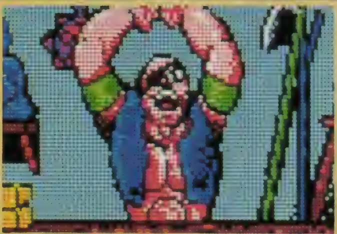
とまあ、ちと長くなってしまったが、これが、この『ゼリアード』の導入部分。なっかなか、そそるものがある。このゲーム、はっきりいってどんなゲームかというと、RPGとアクションの合体！というか、ゲームアーツでは、ファンタジー・アクションゲームと呼んでいるらしい。要は、いちおうRPGだけど、アクションの要素もしっかりある、と。いちおう、と書くとRPGに悪いような気がするなー。でも、ザコキャラを執拗に殺してレベルを上げる、というようなところは抑えめにしてあるみたい。

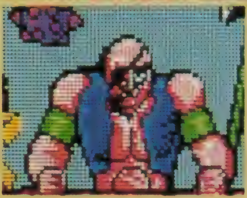
で、RPGだから、当然敵やっつけた

もともと、気が短そうな武器屋さんなんだけど……。







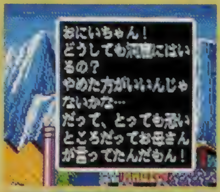

怒らせるとコワ〜〜イッ！

教会だよん！

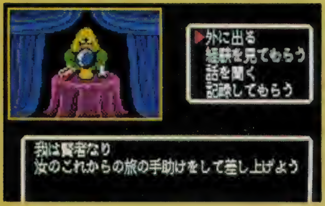
バンクのじいさん。一見、気のいいお年寄り、という感じだが、お金のことしか考えてないっ！

りとかするわけだけど、まずはお城から。で、ここは取材のとき、まだできてなかったので、じゃ2軒目行こー、のノリで、町へ。ここは、いろんな装備をしたり、教会行ったりと、旅のしたくをととのえて、またもどってきたり、という大事なとこ。この町が、このゲームの一つの柱。町に住む、いろんな人が、そうとうアニメーションするのだ。とくにおっかしいのが、武器屋のこわもておじさん。入ると、いきなり腕を組んでて、「何か用ですか、ダンナ……」となる。じっとしてると、今度は腕をカウンターに置いて、いらいらしてる。で、まあ、これくらいならふつうかもしれないけど、値段だけきいて買わない、とかを2回ぐらいやると、突如、怒りだす。腕をぶわーんってカウンターにたたきつけて、「ひやかしなら、出ていけっ！」となる。これは笑える。このほか、アイテムショップのおねえさんは、入ってくと、戸棚かなんかいじってて、はっとふり向いて、あっ、いらっしゃい、とかいってくれて、なんかほんとにいそうで、というか、じつは近くのたばこ屋さんのおねえさんがこんな感じだったりして、で買い物をすると、ちゃんと頭を下げてありがとう、とくるし、んとにまいっちゃう。質素だけど、やさしそうで、それでいてしっかり者、という感じで、いいなあ、と。

あとは、銀行のじいさん。この人、入ってくと、初めは、下向いて書きものしてんだけど、ちょっとすると、「何か用かね……んっ」ときたりして。で、このじいさん、単にとぼけてるだけかというと、とんでもなくて、きちーんと、チェーン店（もちろんオンラインのキャッシュディスペンサーつきさっ！）、つまり地下にある町の銀行のじいさんも兼ねてて、どうして主人公が必死の思いでたどり着いたとこにいるんだろって感じなんだけど、まっ、兄弟とかそんなんだろうな。で地下で、アルマス貨とゴールドとを両替してもらったりできるんだけど、そんときは、きゃは

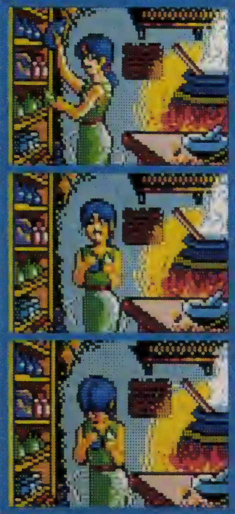


いざ地下へ、という勇者に、町の人々のあたたかいおことばが……。



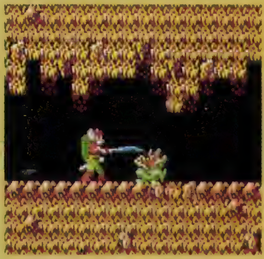
看板なしの賢者の家。レベルアップ関係をつかさどる。

じゃ、まっ、行ってみっかっ！



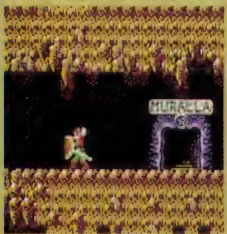
アイテムショップのおねえさんは、伝統的に人気者なのだ。このゲームでも、質素でかわいい。性格よさそうだな、と思う。

と、その前に、アイテムの確認。これはテストプレイ用だから、いろいろそろってるけど、本当はこう楽にはいかない！

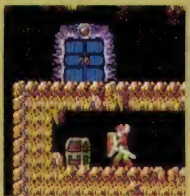


うっ！ どびゃっ！のカエル退治。横切りも縦切りも、下突きも、上突きもできるぜ。

マリシア洞。1面である。



宝箱、めっけた。



ZELIARD

は、もうかった！って顔してんの。このアルマス貨というのはよくわかんないんだけど、モンスターたちの貨幣らしい。で、敵やっけたりするともらえるんだけど、これじゃ、とりあえず買い物できない、で両替しなきゃなんないんだけどね。

超力作ソフトなのだ

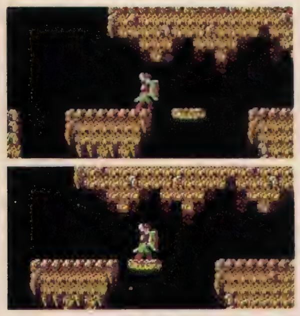
で、いろいろしたくをしてダンジョンに入るんだけど、ここからは、かっなり、アクションゲームふう。ダンジョンを横から見た感じのパターンで、そこをとんだりはねたり、転んだり、ツタを上ったり、飛び降りたり。で、敵キャラが近くに来たらどうするか。当然ぶっ殺しちゃうわけであるが、これがふるってる。剣を使うんだけど、これが今までのアクティブRPGみたいに、ぴっぴって前に突き出すだけとか、意味なしにふりまわすんじゃない。ちゃーんと、横にふったり、縦にばさっとふったり、上を突いたり、下を突いたりと、ちゃーんと敵を切る！っていう感じなのだ。これはいい。ちゃーんと、後ろにふりかぶるし。ふりかぶるってわかるよね、このことば。テニスでいえばテイクバックだ。まず後ろにぐいって引いてから、剣をふり出す。このへん、ヤクドウしているのである。下に突き出すっていうのは、どっかから、飛び降りるときに、下にいるモンスターをやっけられるのね。

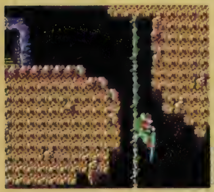
で、ゲームは9つのクリスタルを集めるのが目的。8つまでは、各面8デカキャラが持っている。要するに、1面で1つのクリスタル、エスメサンテの涙をもらえる。まっ、このデカキャラのとこにたどり着いてやっつけるというのが1つの面の目的だな。もちろん、いろんなアイテム探し出してパワーアップしたり、経験値ためて、そのぶんHPふやしたり、と、やることはいーっぱいあるけど。

デカキャラは、1面カニ、2面タコ、というぐあいに進んでって、これは当然、その面の雰囲気にそぐわないものは出てこない。とくに、氷の世界はゼ

9つのクリスタルを集めるんだよ〜ん!!

浮き岩。ありがちだけど、人間が生まれつきもっている（と思う）落下恐怖症みたいのを刺激するのだな。

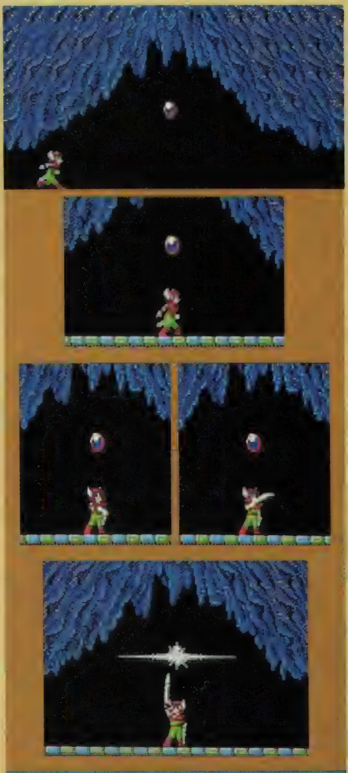




上から落ちるときは、こうやって剣を下に突き出しておくと、下にモンスターがいてもOKなのだ。

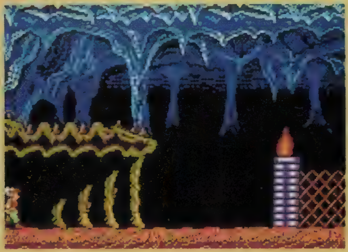
デカキャラのお部屋なの。このENCOUNTERというのが突然、近未来ふうで、いとをかし！

カニカニ。

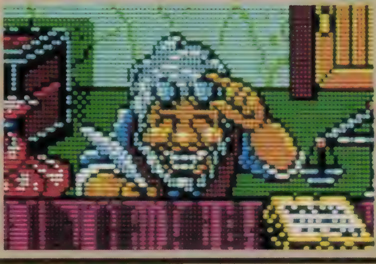


テカキャラをやっつけると、1面終わり、この「涙」を9つ集めるのだ。このシーン、最高！

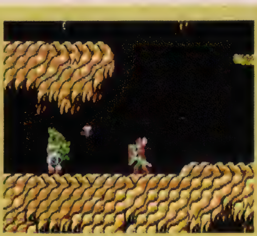
で、次はサトノの町へ。



例のバンクのジーサン。両替を頼むと、ほら、このとおり、ニコニコ顔なのだ。



2面はペリクロ洞。

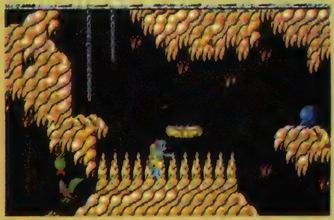


突然出てくる、変なモンスター。好きだ。

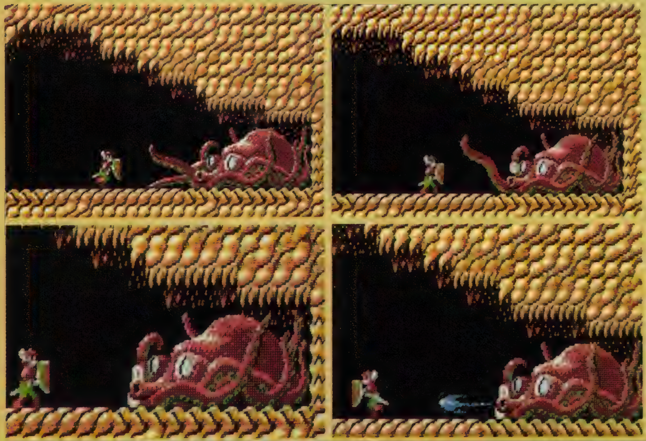
ラチナス・キューブだったりして、雰囲気いっぱい。このデカキャラ、はっきりいってデカい。デカキャラがデカいのはあたりまえだのクラッカーなんだけど、これが生きてるように動く。これはカニやタコなんかもそうなんだけど、とくにすんごーいのが、コッカトリス。ニワトリのモンスター。写真を見てもらえばわかると思うけど、とにかく、すんごいアニメーション。はばたいたり、しっぽを動かしたり、首を曲げたり、とんだりはねたり。んとに生きてるみたい。これにはまいった、おじさん一本とられたなあー、という感じ。あと、ゼラチナス・キューブも、感じ出てるし。ドラゴンなんざ、1画面に入りきらないぐらいデカい。

で、このデカキャラをやっつけると、例のクリスタルがもらえる。モンスターやっつけると、出口が現れてそこに入ると、ピッピッピッって走ってって、中央で止まる。すると、そこに1つのクリスタルが。で、主人公がそれに剣を近づけると、ぴっかり光ったエスメサンテの涙は、そのまま画面枠の台座へ、ぴしっとはまる。このアニメーションがそそる！　はっきりいって初めて見たときは、胸わくわくした。

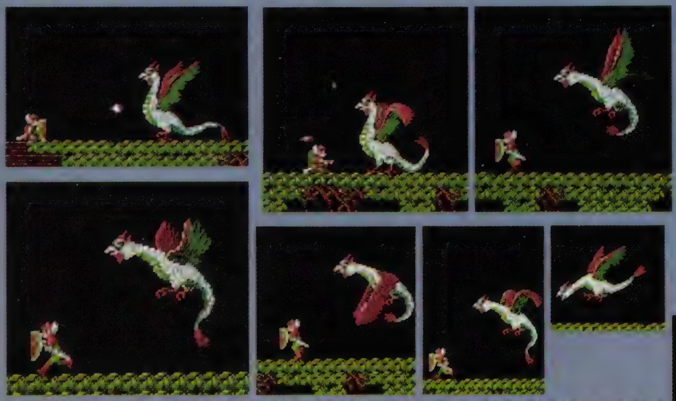
と、まあ、まだできてないゲームなので、あんまり細かいとこまで紹介できなかったが、少なくとも大注目のソフトであることは確かなのだ。とにかくリキ入ってる。画面を見てもらうとわかると思うけど、ゲーム画面の枠のとこのグラフィック、岩にこけが生えてたりして、すっごくしゃれてるし、美しい。なんだかAMIGAの画面みたいじゃないかと思ってしまった。もちろん、スクロールもなめらかで、2468を押す指が疲れるってこともない。おそいと、つい力が入っちゃうんだよね、あれって。BGMも、まだパソコンに入力する前のをきかせてもらったけど、かっこいい。リキ入ってるんだ。何をやるにもガッツが必要。このゲームにはガッツ20000%なのだ。



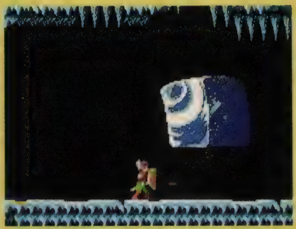
2面から出てくるドゲ山。すっごい痛そう。



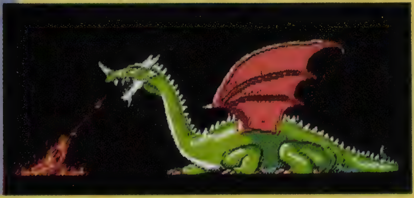
2面のボスキャラ、タコ。足を1本、2本と切ってから、攻撃なのだ。たまにドピュッと弾を出す！



ゲームアーツ社内でも、いちばん人気のボスキャラ、コッカトリス。アニメーションがすんごいのだ。見てくれよな、ちゃんと。



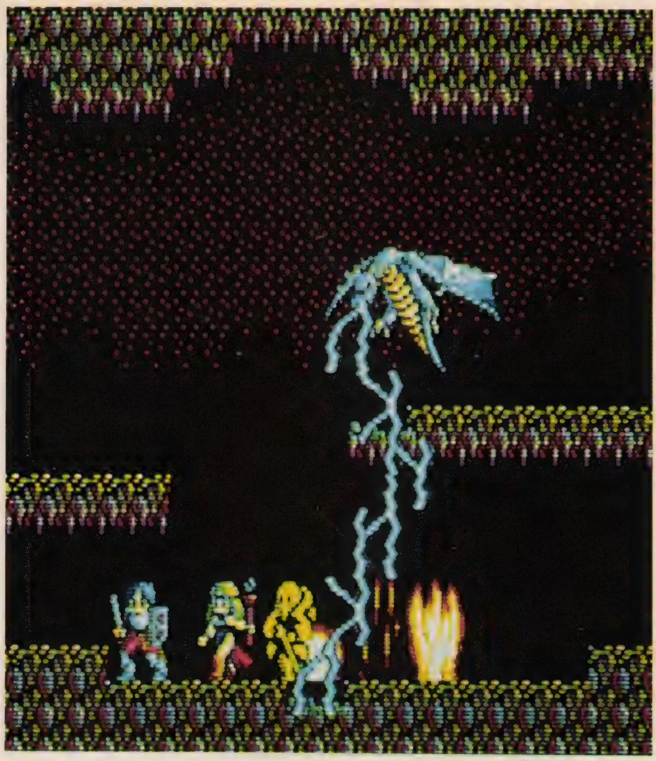
いったんもめんじゃなくて、ゼラチナス・キューブなのだ。ちゃーんと、剣をのみこんでるところなんて、芸が細かい。



画面に入りきらないほどデカいデカキャラ、ドラゴンなのである

いよいよ完成に近づいた話題の大作。やっぱすごいぜっ!

ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン

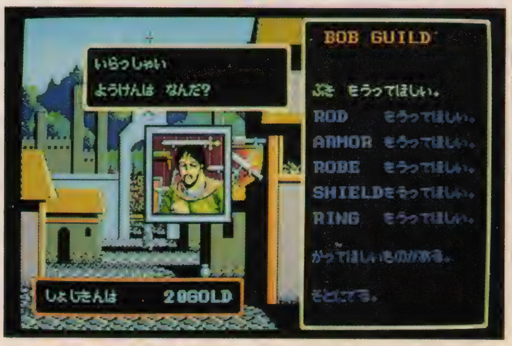


ソーサリア（ソーサリアンの世界）の街だよん。

さっすがファルコム。アクションRPGのきわめつけなのだ

日本ファルコム
PC-8801mkIISRシリーズ 5枚組、9,800円
12月20日発売

この人に魔法をかけてもらう。当然有料。また時間もかかるのだ。

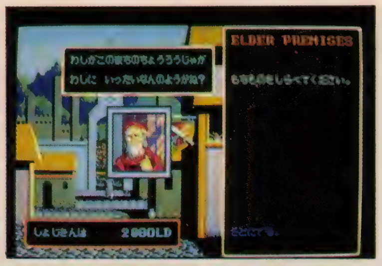


武器・防具屋さん。これは怒ってる顔だなー。

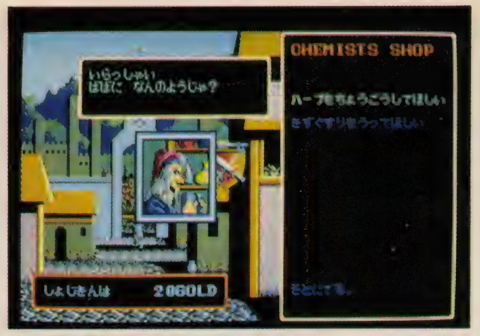
ドラスレシリーズの結実

『ソーサリアン』である。発表前から、こんなに大さわぎをされてるゲームもめずらしくて、要するに1等賞で、紹介してしまった当人としては、多少責任を感じざるをえない。だって作ってるほうとしては、すごいプレッシャーになってしまってると思うかんね。というわけで、ポプコムとしては『ソーサリアン』第3弾ということになって、やっと写真とかいっぱい紹介できることになった。で、いつまでも、スペックにすごいすごい、といっててもしょうがないんで、今月はそのへんは、わりと抑えめにしていってみたいと思う。でも内容、グラフィックともに、けっこう変わる可能性ありってことで、進めてみたい。

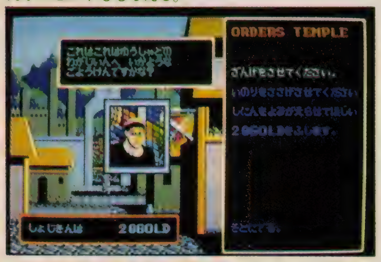
まず、何から行こうかなー。そうだ、ハーピー。こいつのこと、以前かわいいとか書いたんだけど、とんでもないまちがいだった。確かに以前はかわいかったのだ。もし、ゲームシステムが許せば、ペットにしたいぐらいかわいかった。それが、突然かわいくなくな



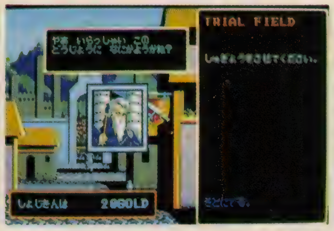
長老。アイテムを調べてもらったり、魔法の調合法なんかのヒントももらえる。



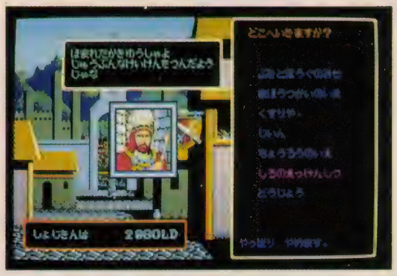
錬金術師。薬を調合してくれる。



教会の牧師さん。ざんげしてカルマ下げたり、死者をよみがえらせたり。寄付しないとダメ。

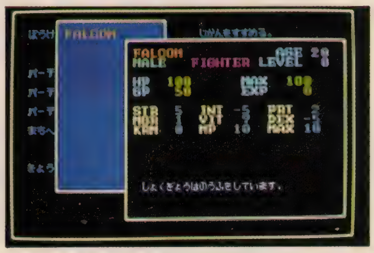


道場。ここで、いろんな修業をするわけだ。



王さま！ この人にレベルアップしてもらう。

職業は全部で60。スパイはもうかるけど……。



個人のステータス。

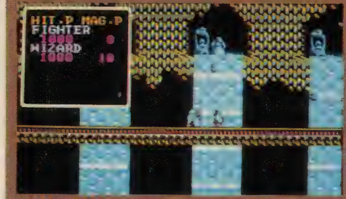
った。とんでもなくかわいくない。グラフィックとかは以前のままなんだけど、行動、攻撃パターンが全然かわいくない。ぬあんと、上空から汚物を、つまりウンコを落とすのだ。きったないんである。上空にいるので、なっかなかやっつけられないし、ウンコ落とされ放題なのだ。もちろん、キャラクターがだんだん茶色になってく、というようなことはないけど、想像するだけでも、におってくるような気がする。と、このハーピーの一件でもわかると思うけど、この『ソーサリアン』、敵キャラの動きが本当にリアルなのだ。たとえば、ダンジョンを歩いていて、わきに横穴があるとする。中には赤い点がちらちらしてる。何なんだ、これは、と、ちょっと頭を突っこむと、もう大変。ねずみの群れにワーッて襲いかかられたり、頭上から岩を投げつけるマッドマン。画面の端から突如現れて駆け寄ってくる狼系のモンスター。天井にはりついていて、近づくとふわふわと舞い降りてくるバット。なんというか、横スクで見ているせいもあって、舞台を見ているような気にさせる。敵キャラの行動パターンがこれくらい、はっきり個性的なのは、あんまりない。この行動パターンやなんかは、最後まで、調整できるとこだろうから、もっともっと個性的に仕上げてほしいものである。

それから、モンスターといえば、前回も書いたけど、サイズがバラバラというのも、すごい点だろうな。ふつう、こういうのってザコキャラは、たいてい同じフォーマットで固定だよな。それがこのゲームでは、全然バラバラ。そのモンスターに合わせた形と大きさにできちゃう。ここなんかもかなり目立たないとこだけど、えらいと思うわけだ。

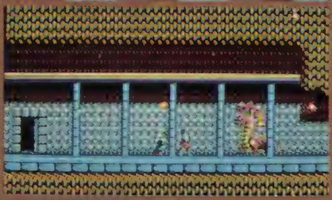
うーむ、いま、10月号の記事読んでたら（もちろんポプコムのだぞっ！）、シナリオの数がかなり古い数字になってることに気がついた。やっぱ、いくらなんでも、50個のシナリオは多すぎるってことになったようで、製品化されるのは、シナリオが15個。で、そのうち３個が１グループで、それを５個やれば、１回終わり、というようなことになるらしい。でも、このへんって、まだ流動的らしいけど。それらを順列組み合わせでプレイするっていうのは変わってないけどね。

で、登場するキャラというか、味方側のキャラは４人まで。人間、ドワーフ、エルフで、人間はファイターかウィザード、エルフはウィザード、ドワーフはファイター。もちろん、それぞれに男女がある。まっ、ドワーフの女って、あんまりイメージわかないけどね。で、まずメイクキャラで、自分のキャラをつくる。名前をつける。まーず、このへんが、いいとこなんだな、RPGって。で、こいつらを旅に出す、というのがふつうなんだけど、このゲームでは、そこがちとちがう。まず、お金をかせぐ。そのために、各キャラを出かせぎに行かせる。街、そんなに大きい街とも思えないんだけど、この街では、60種もの職業が選べちゃう。職業も、農夫とか商人とかいうのから、ワイン作り、スパイなんてのまで。じつにさまざま。これのどれかにつかせるとお金と、その職業に固有のパラメーターが上がったりする。もちろん種族によって、つけない職業があるし、上が

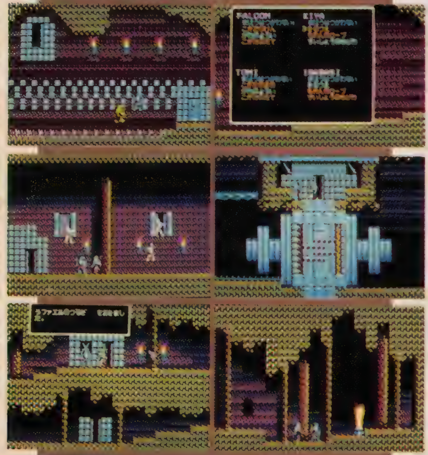
いま、最後の戦いが始まるのだっ！



「消えた王妃の杖」の一場面。上から石を落とすのはやめなさい。危険です。



首ばっかいっぱいあって、こわくないもん。



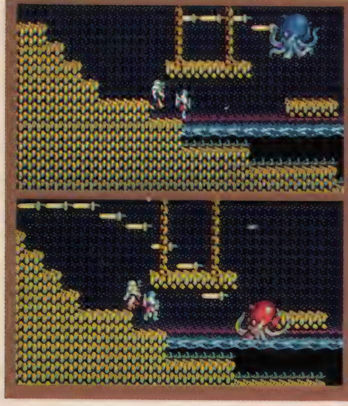
トゲじゃ、いてっ！

何者じゃ、こいつら。

やたーっ！

ウィンドーで、アイテムを選ぶっ！

おおおっ！ ここは、手品じゃないっ！



デカキャラ、タコ！

おっ、赤くなった。

「とらわれた魔法使い」の一場面。

重ね合わせ、見事。

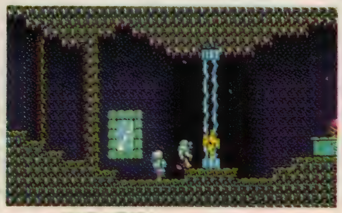
こんなデカいハチがいたら、どうする？

あれは……？

メカっぽいでしょ。このへん。

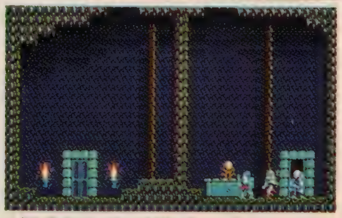
ここは、パズルっぽいとこなのだ。

出たな妖怪。



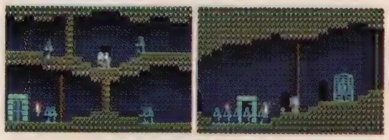
「暗黒の魔導士」

かっこいい敵キャラなのだ。



うしろのジーサンはだれ？

本当かなー。

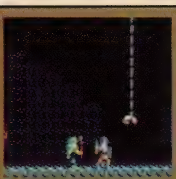


うっ、寄るな。

るパラメーターがあれば、下がるパラメーターもあるはず。デスクワークやってれば、知性が向上するだろうけど、体力は落ちるといった感じの理屈だな（本当はデスクワークやってると知性が下がって、体重が向上するのだっ！このことは、J.D.と編集部Kを見ればわかる）。で、とりあえず、これの最小単位が1年。ひえーっ！ 1年！とか思うかもしれないが、パソコン上ではほんの一瞬。「時間を進める」っていうコマンドを使えばOK。もちろん、このキャラは仕事させといて、あのキャラは旅に出る、というのもあり。この場合1年は、街を出てからもどるまで。この帰ってくるまで、というのがミソで、ひとつのシナリオでも、その間何度も、街に帰るとそのぶん年をくっちゃう。まっ、何でも犠牲が必要だということか。だから、代々かかって、超金満キャラをつくるという手もありそう。要するに、とりあえずお金のもうかる職業につかせて、一生あくせく働かせて、死ぬまぎわにキャラを新しくつくって、そいつにお金をわたす。『ソーサリアン』の世界では、贈与税も、相続税も（たぶん）ないので、2代目は、そのままがっぽりってなぐあい。そのお金で道場通い。現実のつらさを知らないエリート戦士のできあがりなのだ。なんだか、こうやって書いてると、えらくリアルだなー。なんだか仕事してるのがアホらしくなってくるよーな気がする。まだ、『ソーサリアン』の世界では、不動産の考え方がないからいいよな、とか考えたりしてしまう。困ったもんである。

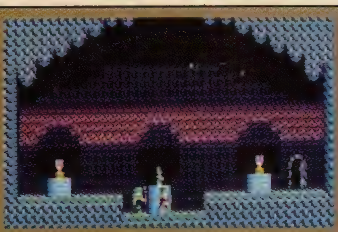
それから、ソーサリアンでは冒険に出て、モンスター殺しまくっても、お金は出ない。モンスターが人間のお金持ってるのはおかしい、と日本ファルコムの木屋さんはむかしから思ってたみたい。当然といえば当然だが、これを実行するには、やはり、街での生活というのが存在してるからだろうな。

シナリオによって、旅立てる人数が決められている。最高4人まで、だけど、いつも4人とはかぎらない。このシナリオは2人とか3人とか。なかには冒険の途中で、仲間がふえたり、ということもあるみたいで、このへんも楽しみであるなー、と思う。とにかく変化がある、というのはゲームにおける最大のセールスポイントというか、

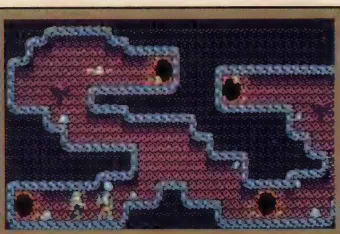


「不老長寿の水」不気味じゃ。

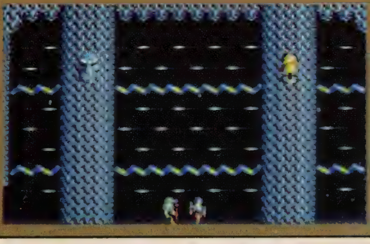
またまたー。

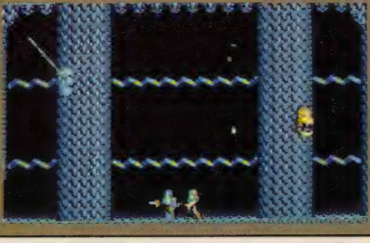


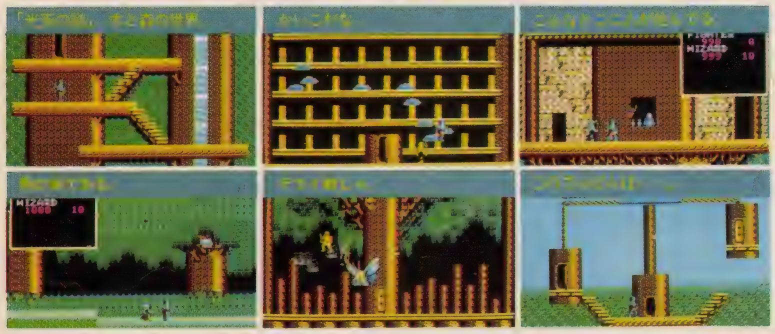
むむっ。

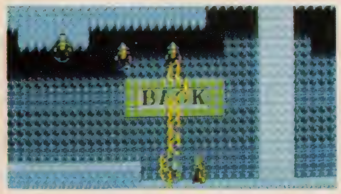


ここは内臓をイメージして作られたのだ。

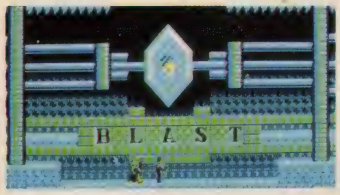




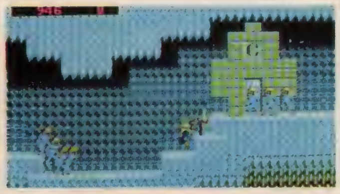




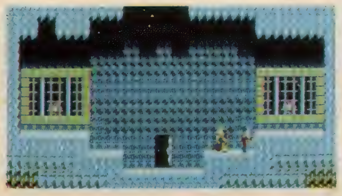
氷の洞くつ。文字どおり、氷の世界。



この文字を入れかえたりして……。



集団で来るなってんの。



こんなとこに閉じこめられて寒そー。

どんなゲームにも必要なことで、しかも、あれっていうようなことが多ければ多いほど、その世界にはまれるんだよね。「奥が深一い」というやつである。

でも、あれもこれも対応しようとすると、ディスクがパンクしちゃうし、ゲーム全体がシミュレーション風になってきたりして。ゲーム性ってこと考えると、けっこうむずかしい問題が山積しているのであるな。

魔法の国のソーサリアン

この『ソーサリアン』、タイトルが示すとおり、武器はほとんど魔法。でも、キャラはちゃんと剣とか持ってるじゃないか、といわれそうだが、じつはこの剣とかが魔法の素の一つなのだ。前回も書いたけど、これらのふつうのアイテムに、日、月、火、水、木、金、土の魔法をかけて、マジックアイテムにして、これをふり回すと、その魔力が発揮される、というしくみ。で、日は太陽、これが生命、月が防御、火星が強さ、水星は知性、木星が知恵、金星が器用さ、土星がカルマをそれぞれ象徴していて、これを重ねてかけていくと、あら不思議、いろーんな魔法が生まれてくる。これが全部で127種類。まっ、魔法が中心のゲームだから、多すぎることはないけど、少なくとも少なすぎるってことは絶対にない。もちろん、1人の人間が使える魔法というのは、限りがあるだろうけど。

元気いっぱい!

今のところできあがってるシナリオは、半分くらいかな。この12月号が出るころには全部できあがってると思うけど。で、とりあえず見せてもらったのが、「消えたルシフェルの杖」「ルシフェルの水門」「とらわれた魔法使い」「暗黒の魔導士」「氷の洞くつ」とか、そのへん。

各面には、トラップやなんかがふんだんにちりばめられていて、まっ簡単には終わらせてはくれないだろうな、という感じ。ゲーム全体としては、もちろんレベルアップしてくとゲームは楽に進められるけど、ただ強いだけじゃクリアできなくて、各シナリオにしかけられた謎を解いて、とるべきものをとって、しかるべきところにそれを置いて、とかそういう操作がメインになりそう、ということ。そのためには、いろんなとこで情報集めたり、とかそんなのも必要になってくるはず。わりとアドベンチャー的な要素も強くなってるみたい。あと、パズル的なとこも出てきたりね。「氷の洞くつ」なんかでは、ことばが出てきて、その文字の入れかえ、なんていうのもあるみたい。

うーむ、こうやって書いてたら、またぞろ遊びたくなってきたわい。早く出してほしいなー、と立川方向に向かって叫びつつ、今月はこれでおしまい。来月はしっかり固まったところで、徹底レポートするかんね。よろしく!

獣神ローガス

ランダムハウス

PC-9800シリーズ,X1シリーズ
7,800円 11月末発売予定

作戦モードの画面。左が戦略マップ。真ん中は現在いるベースの状況。

「奥の深～い アクションなのだ」

10月号で紹介した『獣神ローガス』である。今回は、完成直前ということで、ゲームのスタイルの最終案と画面構成、イントロのストーリーなどをご紹介していくつもりである。その前に、1つだけ前回の記事について、訂正をしなければならないことがある。

『獣神ローガス』は、ランダムハウスが製作しているソフトなのだ。読者のなかには、広告と見比べて、おかしいと思った人もいたと思う。各関係者のかたがただけでなく、読者のみなさんも混乱させてしまった。ゴメンナサイ。これからは、こういうまちがいのないように十分注意しますので、許してね。…と、はずかしいことは、先に終わらせて、さっそく、イントロストーリーについて紹介していこう。

前回にも紹介したとおり、このゲームの舞台は、母星から遠くはなれたある資源採掘惑星となっている。なにしろ、準光速航行で飛んでも数年はかかるというほど遠いところなのだ。なぜそんなに遠いところまで行かなければいけないのかというと、母星にとって、欠かすことのできない物質がこの惑星に大量に埋蔵されているからなのだ。おそらく、近くで少量ずつ手に入れるよりは、少々の危険と時間を費やしても、この辺境の惑星に採掘に来たほうが得策であると判断したのだろう。

この、利益も大きければリスクも大きい惑星で、ついに、アクシデントが起こる。惑星からの定期連絡便が予定の期日を過ぎても帰ってこないのだ。もちろんなんの連絡もない。原因を調査すべく派遣した調査隊からの報告はショッキングなものであった。惑星には、長い資源採掘の歴史のうちに、資源採掘を担当する国がいくつかできていたのだが、そのなかのある国で、資源の採掘中に、その惑星の先住生物のものと思われる遺跡群が発見された。その国は、その後、ひそかにこの遺跡を研究し、そこから得られた技術を駆使して、多数の機動兵器を開発していた。彼らは、この機動兵器をメインとした反乱軍を結成し、惑星上の他国のベースを次々に武力によって支配下におき、母星との連絡を絶った。

調査隊が持ち帰った反乱軍の機動兵器には、母星では見たことのないようなシステムが数多く用いられていた。重要な資源の供給を断たれたのみならず、環境としては、はるかにまさっているこの母星を彼らにねらわれる危険も出てきた。母星側の各国は、急きょ連合軍を結成し、この未知のシステムを研究、これを上回る性能をもつ機動兵器を開発することに成功した。

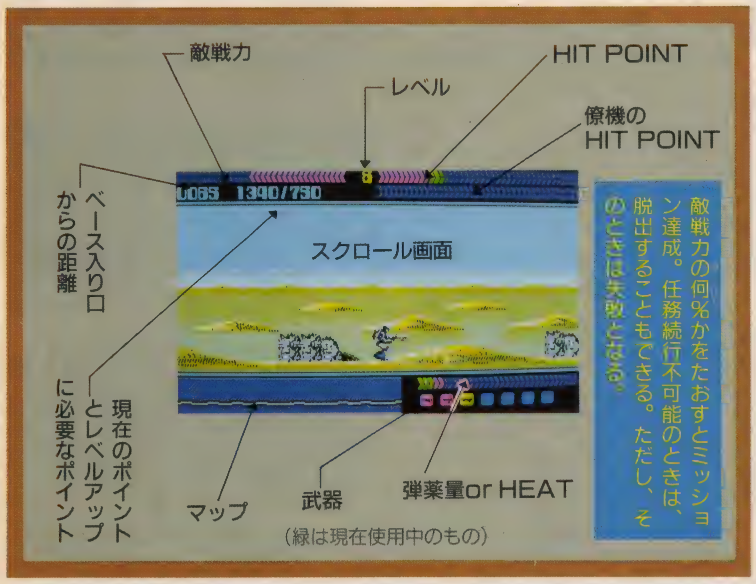
ゲームは、連合軍が惑星上で、ただ一つもちこたえていたベースに到着したところから始まる。プレイヤーは、連合軍の攻撃部隊の隊長として、攻撃作戦を立て、また、自ら、機動兵器を操って攻撃、防衛の任務の遂行にあたる。最終目的は、反乱軍の降伏と、遺跡の謎の解明である。

と、ここまでがイントロストーリーなのだが、アクションゲームには珍しく、はっきりと敵の存在が明示されていない。それに、遺跡の謎の解明が最終目的だなんて、ちょっとした、アドベンチャーゲームのノリだ。単にストーリー性が高いというだけでなく、後半になってゲームスタイルが大きく変わるんじゃないかというような期待感をもたせてくれる(ただ、今のところ、後半については、くわしくはわからない)。次に、実際のゲームの中身について紹介していこう。

ジャンルは「タクティカルリアルアクションゲーム」とやや長い名前だが、そのひと言で、よく特徴を表している。プレイヤーは、作戦モードとアクションステージを交互に行う。作戦モードでは、次のアクションステージのための準備と、情報収集などを行い、アクションステージでは、様々なミッションのために戦闘を行う。作戦能力と戦闘技術の両方が、相互に大きく影響してくるゲームなのだ。

作戦モードでは、写真にもあるように、攻撃・移動・遊撃・状況表示・修理・弾薬補給・スキップ・セーブ・中断と9つのコマンドがある。文字の白いところがそのターンで使うことのできるコマンドで、赤い文字のところは、そのターンでは使えないコマンドである。攻撃の場合は、自分のいるベース

建物は、そのベースの生産力にかかわる。たくさん壊しておこう。



敵戦力の何%かをたおすとミッション達成。任務続行不可能のときは、脱出することもできる。ただし、そのときは失敗となる。

レベルが上がると武器をふやすか持っている武器のパワーアップができる。

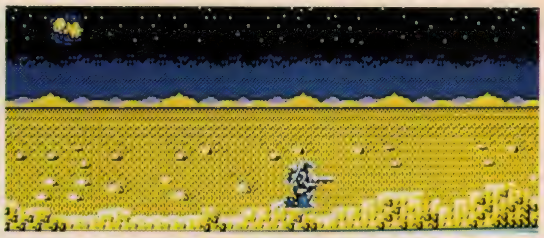
武器は、使うと弾薬数の減るものと、連続使用すると加熱するものがある。画面は、弾薬を補給しているところ。

に接しているベースにしかできない。攻撃コマンドを選ぶと、接している敵のベースがいくつかある場合、どこを攻めるのかを決め、アクションモードに入る。移動は、攻撃に次いで、重要なコマンドなのである。なぜかというと、それぞれのベース自体のもつ防衛力(DEFENCE)の値は、連合軍(プレイヤー)がそのベースにいるターン数によってふえていく(作戦モードでコマンドを1つ行うごとに1ターン経過する)。修理や、弾薬の補給は、そのベースの生産力(PRODUCT)によって、量がちがってくる。防衛力が低下すると、反乱軍がいきなり攻撃をしかけてくることがあるので、つねに、連合軍側のベースを回って、防衛力を強化してやらなければいけなくなるだろう。ただし、敵側である反乱軍のほうも、1ターンごとに防衛力を強化させてくるから、もたもたしていると、こちらの攻撃力では攻めこめないようになってしまうおそれがある。防衛力を上げずにいて、敵の攻撃を受けると、こちらのコンピュータから指令がきて、相手の推定戦力を報告し、そのベースにプレイヤーがいない場合、プレイヤー自ら、防衛に向かうかどうかをきいてくる。たいがいこの戦力は、こちらのベースの防衛力を上回っているから、もしそこへ向かわなければ、敵に占領されることになる。防衛に向かう場合は、これもアクションステージになる。

アクションステージに移行するには、以上のような攻撃ミッション、防衛ミッションに加えて、ベース間の移動中に敵に遭遇するという遭遇ミッション、敵の補給部隊を攻撃する遊撃ミッション、味方の補給部隊を護衛する護衛ミッションがある。それぞれ、ミッションの達成によって得るものはちがうし、ゲームのルールもちがってくる。たとえば、攻撃ミッションでは、敵のベースに乗りこみ、敵の建造物と機動兵器をすべて破壊しなければならない。防衛ミッションでは、襲いかかってくる敵に、こちらのベースの建造物を破壊させないようにし、敵の機動兵器をすべて破壊する。遊撃・護衛の場合、攻撃・防衛とほぼ同じなのだが、後者が移動しない建造物を攻撃・防衛するのに対し、移動している補給船を攻撃・防衛しなくてはならないので、より高度な技術が要求されるのだ。

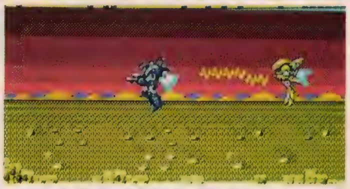
アクションステージのスタイルは、横スクロールのシューティングゲームという形だが、強制スクロールではない。戦況によっては、あともどりすることも、1カ所にとどまることもでき

獣神ローガス



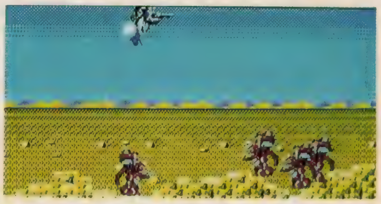
地形・背景もいろいろあって、美しいのだ。

守備力が低いと攻撃を受ける。



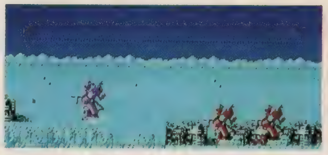
後半になると、空を飛べる敵も出てくる。

新しい武器が装備されている。防具の場合もある。

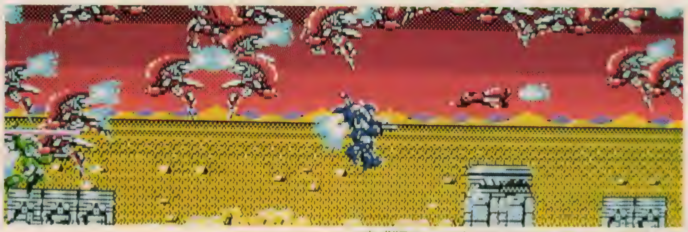


こいつらはミサイルを持っている強敵。

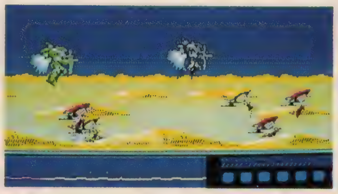
レベルが上がると飛ぶこともできるようになる。



赤よりピンクのほうが強い。



完成版で、こんなにたくさんのキャラが出るかどうかはわからないが、これだけいてもよく動く！



僚機は心強い味方だ。しかしリアルな動きだ。

たまに空中を戦闘機が飛ぶことがある。

破壊された建物グラフィックもリアル。

るわけだ。

あともどりをして、敵のベースから外へぬけ出せば、ミッションは失敗となるが、自機が死んでゲームオーバーになることは防げる。単なる玉砕型のゲームではないのだ。

攻撃に使う武器や防具は、レベルが上がるにつれてふえていき、それぞれのレベルも5段階でレベルアップする。この武器も、戦闘中に選ぶことができる。さらにレベルが上がると、自機とほぼ同じ戦闘能力をもった僚機を戦闘に使うことができる。これは、基本的には、自機のあとについてくるのだが、的を見つけると、独自の思考ルーチンで動く。なかなか便利である。

アクションステージは、どうもアクションがうまいだけでは勝てないようだ。シミュレーション的な要素がもりこまれているアクションゲームというより、リアルタイム化されたシミュレーションゲームとでもいうのだろうか。アクションという要素が、シミュレーションの中の属性の一つとして処理されているといった感じなのだ。

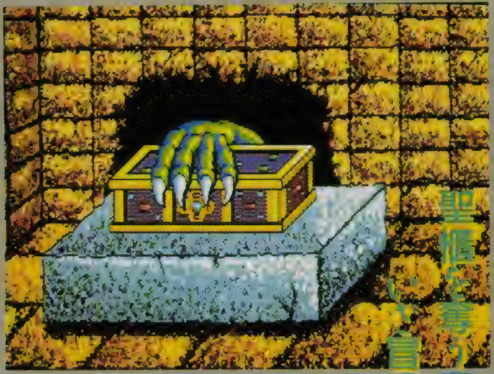
画面の美しさについては、もう見てもらえればわかると思うが、この美しさに加えて、動きがリアルなのである。しかけは、ソフトウェアによって、本来ハードにはついていないスプライト機能を、フルカラーで実現し、無制限重ね合わせまでも行っている。元プロのアニメーターによるメカグラフィックス・アニメ処理というのも、効果絶大である。既存のパズル的アクションゲームや、ただ撃つだけのシューティングゲーム、コマを移動させるだけのシミュレーションゲームといったものにあきあきした人に、新しいジャンルの、この『獣神ローガス』をおすすめしたい。

Jehard

ジハード
クリスタルソフト
PC-8801mkII SR シリーズ
5インチ2D 2枚組 7,800円

けわしい山々に囲まれた聖なる地。かつて人々が神とともに魔王を封印したところであった。しかし時移り、封印は破れて魔王は復活する。しかも、神と人との契りを入れた聖櫃を奪い、手下の魔物を次々と送り始めたのだ。なんとかしなければ。そこで、何人もの聖戦士がその地に向かっていったが、しかしだれ一人として……。

というプロローグで始まるのが、RPGの『ジハード』。ちなみに〝ジハード〟というのは、イスラムのことばで「聖戦」という意味なんですね。かくして、キミは若き勇者として、この聖なる地に行き、魔王をたおし聖櫃をとりもどさなければならないのだ。



聖櫃を奪う魔王の手！
いざ冒険に出発！なのである

地下の魔物たち。バシバシやっつけよう。

おおっ！ クモの像だ。

地上のデカキャラ、大グモ。

10月号でも紹介したけど、クリスタルソフトの新作ARPGであるこのソフト。どちらかといえば、アクション性の強いノリのいいゲームになっている。もちろんRPGだから、レベルとかアイテムもあるし、それなりの謎もあるのだけど、それはそれ。前置きが長くなってもしょうがないから、さっそく本題に入りましょ。

スタート地点は、妖魔洞という、なにやら不気味な洞窟である。前方に入り口らしき穴があるので入ってみると、1人の老人が、「待っていたぞ」などといってゲームの目的を話してくれる。この老人は先達といって、過去に同じようにこの地を訪れた勇者のなれの果てなんですね。もはや力尽きて、という感じだけど、それでもこのほかに何人かいて、アイテムや情報をくれたり、生命力をもとにもどしてくれたりする。

で、話をきいたら前に進もう。別の妖魔洞を通っていくと、そこは地上。小型の、といっても主人公くらいあるクモやヘビ、ハチ（なんだろうな）の群れといった魔物たちがうごめく魔王界である。いざ戦闘開始である。

戦闘は、アクションRPGだけあって単純明快。敵キャラと接触して強いほうが勝つ、というものである。効果音がバシッ、とか出てなかなか軽快。したがって、ふつうは2、4、6、8のキーだけを押していればいいわけだ。背景もそれに合わせてススッとスクロールしてくれるから、見ていて気持ちがいい。もちろん、最初は強い敵はなかなかたおせないし、生命力の減りも早いけど、この段階ではレベルアップの間隔は短いし、レベルアップするとその時点で生命力がいっぱいになってくれる。思いっきりバシバシと敵キャラをやっつけよう。

いよいよ危なくなったら、近くに生命力をもどしてくれる先達がいるから、そこに行けばいい。

で、いい加減レベルアップして強くなったところで、いつまでもここにいるわけにはいかない、先に進まなければ、となるわけだが、そこに立ちはだかるのがいわずと知れたデカキャラである。ここ地上では大グモなんだけど、ほかにあと3

Jehard

ま、こんなものである。

テカいノヤツ。

地をはうヤツ。

地面から出てくるヤツ。

迷路で踊るヤツ。

水から現れるヤツ。

種類もいる。これがまたとんでもないヤツで、ただこちらが強いだけではダメ。そのキャラのアイドルというのが必要である。アイドルといってもKyon²や明菜ではないし、ましてナンノやゆうゆでもない。そのモンスターの「像（アイドル＝偶像）」のことである。ここでは、「クモの像」になるわけだ。どこにあるかというと、そういうことは先達の人にききなさい。

そうしてデカキャラの大グモ（2ひきもいる）をたおすと、その先に別の先達のいる洞窟があるからそこに行こう。「破魔の剣」というのをくれる。そう、今まで素手で戦っていたんですね（どうりで大変だと思った）。そういえば、戦士につきもののヨロイや盾もないけれど、これもきっと探すんだろうな。ま、その剣を装備して、なんとなく戦士ふうになったところで、とりあえず魔王の待つ地下へ出発、というわけである。

いよいよ地下へ

さて、地下である。ここには、地下都市とそれをとりまく薄気味悪い洞窟、それと今や魔王の巣窟と化した教会がある。地下都市は、魔王が復活したとき聖地を訪れていた人たちが、閉じこめられてしかたなく住んでいるところである。なにしろ、まわりには魔物たちがうごめく洞窟があるから逃げようにも逃げ出せないのだ。その洞窟は、大きく分けて「地下迷路」、「土の洞窟（さっきの妖魔洞）」、「水の洞窟」、「火の洞窟」の4つがあって、それぞれそこに合った魔物がいる。たとえば、土の洞窟には大きな地虫とかコウモリ、水の洞窟なら半魚人や魚のバケモノといったぐあい。そのうごめく姿は、なかなかリアル。芸が細かくて気味が悪い。

で、まずは地下都市へと行ってみよう。地上の魔王界からは、わりとあっさり行くことができる。もちろん、その間にも敵キャラはいるけど、なんとかなるレベルである。

火のヤツ。

あのねー

地下都市に着いたら、まず今の心もとない装備をどうにかしなければならない。そこにいる人々にきいてみよう。そうすれば、ヨロイや盾のある場所のヒントがつかめるハズ。あと、あると便利なアイテムの情報も。とにかく、魔王と戦うためにはそれなりの準備が必要だからね。いろんな人に話をきいてみることが肝心。

あと、ここにも先達がいて生命力をもとにもどしてくれる。そのほか武器の強度を上げてくれる頼もしい人たちもいる。『ジハード』では、武器はそれぞれ1種類しかないが、そのかわりそれを鍛えることによって武器のレベルアップができる仕組みである。もちろん経験値によってその上限はあるけれど、こまめに強度を上げておくとラクである。

では、さっそく武器やアイテムがあると思われる洞窟へ。このへんは、すなおに行けば、さしてつまずくこともない。洞窟や迷路もそれほど複雑でなく、マッピングの必要はあまりない。歩きまわってればそれとなくわかってくる。そうすることによって、自然とレベルアップしていき、敵キャラもスムーズにたおせるようになってくる。なかなかバランスがいいのである。それでも、心配性の人はこまめにセーブしておこう（ちなみに2カ所までセーブできる）。

謎解き、そして

このあたり、中盤まではさしたる謎もなく、ほとんどアクションゲームのノリで進むけど、そのあとちょっとした謎解きがある。けっこうこみいってて複雑なんだけど、いかにしていろんな情報を生かすか、というところかな。

で、その謎なんだけど、ざっとあげてみると、

①ドラゴン。こいつはいちおうデカキャラで、たおさなければならないんだけど、話によると、本当は悪いヤツではなく、魔王にムリヤリ手下にされているそうだ。だから、行っても戦ってくれなかったりするんだけど、でも何かありそう。ところで、息子がいるそうだけど、見当たらない。変だな。

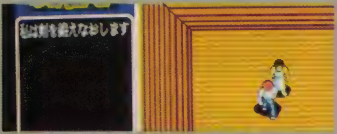
②地下都市の南には、変なウワサの立っている家がある。いわく、変なニオイがするとか、娘の姿が見当たらなくなったとか。で、行ってみると、「そんなことはない」なんて追い返されたりする。でも、妙なんだな。

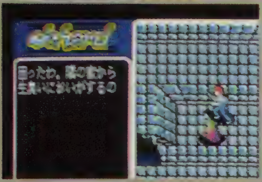
というぐあい。そのほかにもあるけど、すなおな心と、困ってる人を助ける精神があれば、きっとわかるハズだけどね。

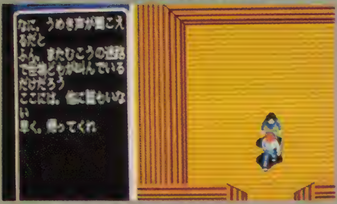
*　　*　　*

そうやって謎を解き、またアイドルを手に入れてデカキャラをたおしアイテムを集めれば、いよいよ魔王との戦いは目の前。めざすは地下教会である。

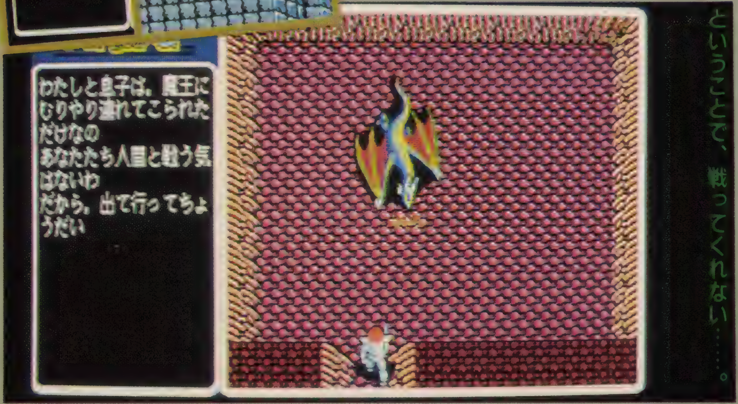
とにかく、何度もいうようだけど、ノリがとてもよい。スピーディーに気分よく進めることができる。そうそう、FM音源対応のサウンドもなかなかヨイ。また、中盤の謎解きがあって飽きさせないし、それでいて、バランスがいいから、ごく自然にやっていれば、お手上げの状態にもなりにくい。アクションの要素がうまく入ったRPG。達成感や爽快感を味わいたい人にはおすすめである。


頼もしい人たち。


街のウワサにも注意

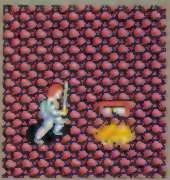

ホントですかぁ？

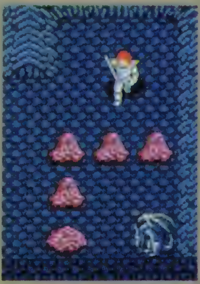
なるほど。

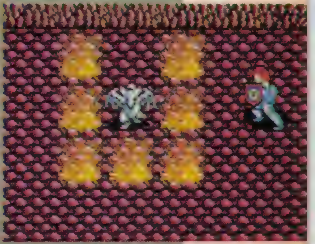


ということで、戦ってくれない……。

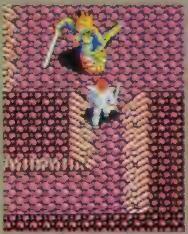
あっ、あれだ。


盾を見つけた！


これは!?


いったい何だ!?

お礼をしてくれる人たち。


デカキャラのメドゥーサ。

教会を守る司祭。

デカキャラに変身！

教会の魔物たち。

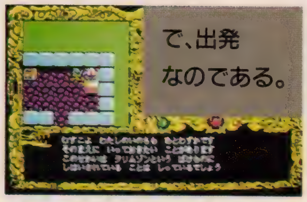
そして、コイツは!?

クリムゾン

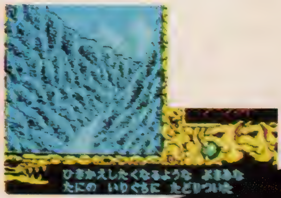
クリスタルソフト

PC-8801mkⅡSRシリーズ5インチ
2枚組7,800円　11月11日発売予定

全体画面。左上がマップ。モンスターや特別な地形などのグラフィックも出る。となりが、キャラクターの状態、下は、メッセージ。



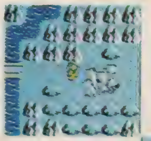
で、出発なのである。

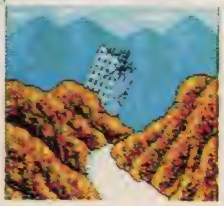


町の母

ショップもあります

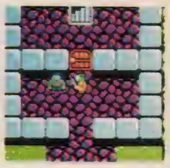
「扉と同じ色のカギが必要」なるほど。





古代の廃墟、何があるのか？

なるほど。



勇気ってなんですか？

オーソドックスな大作

『ジハード』とならんで、クリスタルソフトがこの年末に出すRPGが、そう『クリムゾン』（注：中森明菜のアルバムにあらず。ちなみにB-5の「ミック・ジャガーに微笑みを」はヨイ）である。こちらは、アクションではなく、オーソドックスなタイプ。『夢幻の心臓』路線の本格派RPGである。

すでに、10月号で紹介してあるので、今回は前半のストーリーを追いつつ、ゲームを見ていくことにしよう。

おっと、その前にプロローグを簡単に紹介。

はるか超未来の話。この世界は凶暴な1人の統首によって支配されていた。その名は「クリムゾン」。軍隊の力によって、反抗する者もことごとく制圧してきた。しかし、人々はそんななかでも、町や城をつくってなんとか暮らしていた……。

ここに1人の青年が登場する。彼の父は戦士であったが、クリムゾンと戦うために家を出てから、もう何年も帰らない。残された母も心労でたおれ、病に伏したまま死んでしまうのだ。そこで青年は、母の最期のことばを胸に決心する。クリムゾンをたおすことを。そして、この青年が主人公、キミなんである。そう、いま旅立つ時が来たのだ！　というところから、このゲームはスタートするのである。

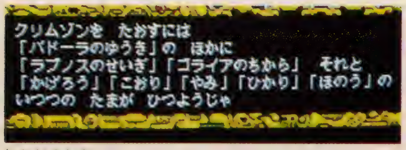
で、とりあえず出発。町に出てみよう。どうすればクリムゾンをたおせるようになるのか、まだ謎だらけだけど、旅しているうちにわかるかもしれない。心強い仲間もいたりしてね。それには、いろいろな情報が必要だし、それなりの用意もいるハズ。それには、まず町で、ということである。

町のようすなどは、もちろん左上のマップ画面に表示されるが、これは上から見下ろす平面型。町や店などに入ると、その拡大図が表示されるタイプである。そのほか、なにやら意味ありげな地形のところに行くとそのグラフィックが、モンスターに出会うとそのモンスターが画面いっぱいに表示される。迫力があるし、雰囲気も思わずもりあがる。

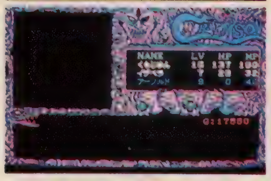
さて、町を歩いていると、1軒の家があって、中に入るとなにやら赤い扉がある。が、カギが閉まっていてあかない。扉と同じ色のカギが必要という、よくあるパターンである。で、いちおうチェック。また別の家には、「南の死霊の谷で、勇気をためすのだ」といってくれる老人も。ところで勇気って何だろう？　このへんを気にしつつ、では町から出発。むろん、その前に武器

だれかが頭の中に語りかける。

目が光るのだ！



わかりました。


宿屋に泊まると、ちゃんと画面も暗くなる。うーん、凝ってる。

戦闘シーン。敵のやられた表示がカワイイ。

迫りくるモンスターたち

ミューロル

フライングポイズン

ムーク

スプラッター

レオパルド

ジャクソン

クリムゾンの兵士、その1

クリムゾンの兵士、その2

と道具を店でそろえておくのは、RPGの常道である。

町を出て、南へ。さびしげな風景だ。まっすぐ死霊の谷へ行く前に、東に曲がってちょっと寄り道をしてみよう。そこは古代の廃墟、遺跡の町である。古代といっても、いまわれわれが住んでいる時代らしい。しかし、いったい何があったのだろう？

こういった廃墟は、このほかに3カ所あって、それぞれワープゾーンでつながっているらしいのだが、今のところは、使う必要はないんだけどね。

と、そうしているうちに、敵モンスターと遭遇。画面にモンスターのグラフィックがドーンと出てきて、なかなかの迫力である。戦闘は、コマンドを選んでする、ごくふつうのテキストタイプ。なお、敵がやられたときの表示は、けっこうカワイイ。

敵キャラは、いわゆるモンスター型と盗賊。盗賊タイプは、明らかにスプラッター映画の影響大で、「13日の金曜日」のジェイソン君みたいのが、ゾロゾロ出てくる（なにしろ、スプラッターという名のがいるのだから）。あと、後半になると、クリムゾンの兵隊たちも登場する。

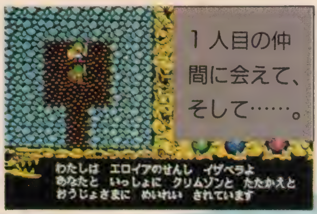
で、ここではちょっとした情報が得られる。そのあとは、いよいよ死霊の谷だ。その前に、町にもどって宿屋で体を休めるのもよいだろう。宿屋に泊まると、いきなり画面が暗くなって、えーと、これは夜を表しているんですね。凝ったつくりである。

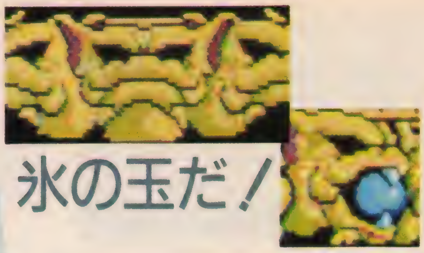
さて、死霊の谷である。見るからに引き返したくなるような不気味なところ。でも、ちゃんと人がいて情報をくれる。コワくないのだろうか？ そして、そこでイベントがあって、はっきりいうと「赤のカギ」が手に入る。

カギをとったら、すぐさま町にもどって、例の扉をあけよう。といっても、カギさえあれば、扉は勝手にあいてくれる。イージーなんですね。で、扉をぬけるとそこは、なーんだ、町の裏ではありませんか。そこには1軒の家があって、中に入ると宝箱がある。そして、どこからともなく声がして、画面の中央にあるモンスターの目の一つが、ピカッ、と光った。「パドーラの勇気」というものを授かったのである。そうか、勇気とはこのことだったのか！

そこで、また町に引き返すと、1人

この町は、扉が閉まってて、入れない。





いいなぁ、そういうの。

の老婆が重要なことを教えてくれる。いわく、クリムゾンをたおすには、この「パドーラの勇気」のほかに、「ラプノスの正義」と「ゴライアの力」、そして５つの色をした「玉」（それぞれ、かげろう、氷、闇、光、炎という）が必要であると。なるほど、ここに来て、やっとやるべきことがハッキリしてくるのである。

そうと方針が決まれば、さっそく先へと進もう。これらを探して、きっといるにちがいない仲間とともに、クリムゾンをたおすのみである。といっても、当然一筋縄でいくわけはなく、旅先で起こる謎を一つ一つ解いていかなければならないのだけどね。

ということで、町をあとにし、さっきの死霊の谷をぬけて行くと、第２の町「カンドセ」に着く。同じように人々に話をきくと、さい先のいいことに、「氷の玉」の情報が。場所は、あそこか。よーし、どんどん先に進むのである。

途中、町が１つあるのだけど、ここは入り口を青い扉でかたく閉ざしている。カギがないので入れないから、仕方ない、あとまわしである。で、先に進んでいくと、城が見えてくる。ここが、女だけの城「エロイア」である（うらやましい）。「キャー、男！」なんて出迎えてくれるのは、なかなかいいものだ（どこが!?）。

さっそく女王さまにお目どおりを願うと、何!? ここには「玉」がない！ 世の中、そうあまくはないようだ。どうやらほかの場所にある、ということでさらに東へ。やれやれ。

城の東には、ポッカリと口をあけた、これも不気味な洞窟がある。「モグネスの洞窟」。やっぱり、行きつく先はこういうところになるのである。なんだかんだで入ってみると、そこにいたのは、エロイア城から来た女戦士イザベラ。なんと「氷の玉」を持っている。画面右下の怪物の一つが、その玉をくわえる。しかも、そのうえ「青のカギ」を持っている。たのもしい味方である。ここで、彼女は仲間となり、ともにクリムゾン退治に出かけることになるのである。

だいたい、このあたりまでが前半といったところか。

このあと、「力」と「正義」も身につけなければならないし、「玉」もあと４つある。そして、じつは仲間もあと１人いるんだけど、出会うのは、けっこう先の話らしい。

まだまだ、先は長いのである。はたして、何が待ち受けるのか。そして、クリムゾンはどこに？ クリムゾンの正体は一体!?

ということで、あとは発売してからということにしておこう。

はっきりいって、お楽しみはこれからなのである。

動物が主人公のきゃわい〜いアドベンチャーがやって来た

マイクロキャビン
PC-8801mkII SRシリーズ　PC-9800シリーズ
12月10日発売予定　7,800円

メルヘンなんである

アドベンチャーゲームの老舗、マイクロキャビンが、また新しいアドベンチャーを作った。ひとくちにアドベンチャーといっても、『サーガ』のようなヒロイックファンタジーもの、『カーマイン』のようなSFもの、『めぞん』や『うる星』のようなキャラクターものといろいろあるが、この『セイレーン』は『は〜りぃふぉっくす』のような動物メルヘンものである。

セイレーンというのはこのゲームの舞台となる大自然あふれる世界の名前だ。まずは簡単にストーリーから見ていこう。

主人公の名前はプリル。妹のクリスを捜す旅を続けている。ある朝、プリルはブキミ森にやって来た。ところがそこにはほかの動物たちの姿が見当たらない。森の広場までやって来ると、何体もの動物の石像がならんでいた。大木モルグの話によると、昨夜魔王パズルが現れて、森のみんなを石にしてしまい、クリスをさらっていったというのだ。みんなを元にもどすには、純粋な人間の夢の中に入って、時間までにその夢の謎を解かなければならないのだ。そこでプリルは妹やみんなを助けるために旅立った。しかし、どうすれば人間の夢の中に入ることができるのかはわからない……。

という感じでスタートし、プリルは様々な動物たちと出会い、アイテムを手に入れたりして冒険をしていくことになる。途中、妨害されることもあれば戦いになることもある。そうして旅を続けていくうちに、いつしかプリルは人間の世界に踏みこみ、1人の少年ラトクと出会う。2人は行動をともにし、やがてバクの力を借りて、ある少女の夢の中にクリスの姿を見つけた。プリルは夢の謎を解いて、石にされたみんなを救えるのか？　それにクリスの運命は？

グラフィックを担当しているのは、もとアニメーターだった人だそうで、テレビアニメふうのかわいい絵がなんと300枚も使われている。もちろんアニメーションをはじめとする数々の手法がふんだんに使われ、見ていて楽しいゲームになりそうだ。

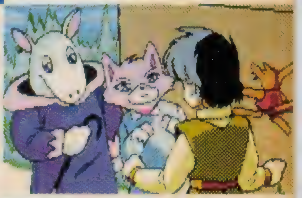
グラフィックだけじゃなく、音楽やメッセージにも力が入っている。音楽はFM音源をフルに活用したBGMが全5曲（の予定）、効果音もかなり使われているようだ。メッセージはそのデータ量が150〜200Kバイトになるというから、かなりのものだ（ちなみに『めぞん』のメッセージは60Kバイト、『うる星』は150から200Kバイトだそうだ）。こんなにもグラフィックやメッセージのデータが多いため、2D版で4枚組になるという。

ゲームのシステムは最近主流となりつつあるコマンド選択式だから操作はカンタンだ。内容的にもわりとやさしめで、小学生から大人まで広く楽しめるようになっている。とにかくキャラクターがかわいいから、女の子にもわりと人気が出るのではないだろうか？

これが主人公のプリルだ

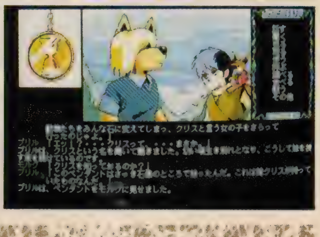
石にされてしまった森の仲間たち。

精霊がプリルの前に現れた。



バクのバック、キャットと話すプリルとラトク。

うわ〜、やばいよぉ〜。



ゲームの画面はこんなふうになる予定。

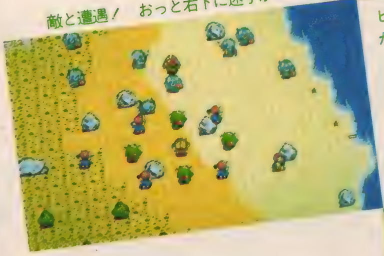
SILVER GHOST

シルバー・ゴースト

呉ソフトウエア工房

PC-8801mkIISRシリーズ 5インチ2D3枚組
予価7,800円（12月発売予定）

ピタッと決まったフォーメーション。ほかにも縦1列とか横1列とかいろいろある。地形によって有利になったり不利になったり。



敵と遭遇！ おっと右下に迷子が……。

障害物を利用したり、囲んで袋だたきにする。そのあたりのコントロールのコツがけっこうムズい。

中世のイングランドを舞台に、モンスターがすみついた城塞を攻める！

さあ、いよいよ『ARGO』に続く最新作がその姿を現してきた。以前にチラッと情報がのったので、覚えている記憶力のいい人もいるかな？ 城の内部を駆けぬけるアクションシーンだけが先に発表されてしまったので、その手のゲームだと信じこんでしまった人もいるかもしれない。

もちろん、『ARGO』でアクションの実力と感覚の確かさを十分にアピールした「呉ソフト」のこと、今度の作品もアクションシーンの多いダイナミックな展開だ。さらに、ゲームのスタイルをシミュレーション寄りとした城攻めと聞いたら、血がうずいてくるゲーマー諸氏も多いことと思う。

前置きはこのくらいにして、さっそく取材の報告をすることにしよう。まず見せてもらった戦闘シーンに、いきなりダマシはおどろいた。キャラが2頭身になっていたからでも、うって変わってフルスクリーンの集団戦闘だったからでもない。カワイイのに妙にリアルな戦闘が目前に展開されたからだ。まだテスト段階なので、戦闘部分だけ単独に見せてもらったのだが、そこだけで十分にゲーム性が感じられた（ダマシはアクションにゲーム性を認めたのは初めてだ）。

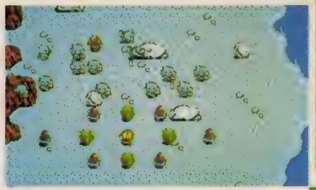
ハイッ、スタートで、指揮官（プレイヤーが直接コントロールできるキャラ）めがけて、兵士がワチャワチャ画面の外から集まってくる。しばらく指揮官のまわりをウロウロ、ワイワイするが、ほどなく各自、自分のポジションを見つけて落ち着く。全員が所定の

イベント画面で、岩登りをさせられたりする。で、当然のように上から岩が落ちてくる（?）。

位置につくと、なるほどフォーメーションを形成しているわけだ。おもむろに指揮官を移動させると、ほかの兵士たちもできるかぎりその形を保ったまま ついてくるという寸法。途中、障害物なんかがあったりすると、それぞれ勝手にさけて、ちゃんとついてくる。森の中を突っ切ったりすると、どうしてもおくれるヤツが出るが、ちょっと立ち止まって待っていてやると、アタフタしていたのが、また自分の正規のポジションに納まる。なんとなく一生懸命って感じで、ついついカワイクなってしまう。

ジャーン、で、敵部隊の登場。向こうも当然、フォーメーションを組んでいる。一瞬にらみ合ったあと、さあ戦闘開始。突撃コマンドを出すと同時に、それまで自分の位置に納まっていた兵士がいっせいに相手を求めて散開する。このときの、「ワァー！」って感じがいかにもソレっぽい。さらに戦闘中にダメージを受けると、コロンッなんてひっくり返ったりして、思わず笑っちゃう。戦闘が終わって、攻撃の命令を取り消すと、また指揮官のまわりにもどってくる。戦闘で失われた兵士のポジションがところどころあいていたりし

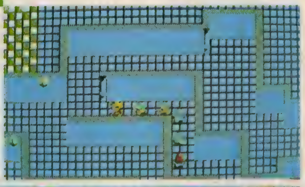
砂浜での戦闘。



森の中でアマゾネスの軍団とゴブリンの大乱闘。

やられたところなんかカワイイ……。

城内の迷路の中では、1列になって進みます。



大広間。キレイなんだな。

て、さて生き残りは何人かなって数えたりする。今のところ、プレイヤー側のキャラは10人となっているが、システム的には、最高16人程度までは動かせるそうだ。ただ、あまり人数を多くすると、戦闘全体が画面の中に入りきらなくなってしまうので、敵側もふくめて、30人ぐらいに抑えてある。

何度でも楽しめるゲームがイイ

これだけ白熱する戦闘シーンを見せられると、いきおいシナリオが気になってくる。取材の時点では、まだ完全に決まっていたわけではないのだが、おおまかなストーリーはこうだ。

ゲームの主人公は、とある国の王子。軍資金をあたえられて、これからモンスターの支配する城を攻めに行こうというところだ。目的の城が、王子の生まれ故郷なのか、それとも自国の辺境にあるものなのかといった、背景設定の細かな部分は、まだ未定。いろいろなバリエーションが考えられるけど、とにかく、その城をモンスターから奪還しなくてはならない。

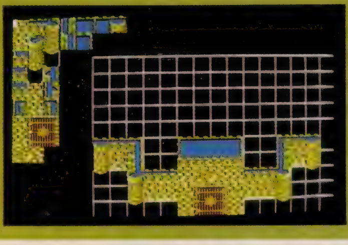
王子の率いる軍隊は、それほど大きなものではないので、いきなり城を攻撃したのでは、とても歯が立たない。そこで、スタート地点の村から始まり、いろいろな場所、村、町をたずね歩き、兵士や武器の補充、食糧やアイテムの入手、あるいは味方になってくれる勢力（アマゾネスの軍隊なんかが登場する予定）を探す。ここらへんはアドベンチャーっぽい（じつは戦闘シーンの部分は、幅2画面分、縦10画面分ぐらいのスクロール画面で、具体的には移動シーンとなるらしい。町や村などと、特定の場所にしかけられたイベントシーンをつなぐ役目をする）。

それから、行動する軍隊なのだが、1つではないということだ。主人公の王子のほかにリーダー格のキャラが何人かいて、部隊の分割や統合を行いながら、ゲームを進めていく。また偵察を出したり、単独で行動する魔法使いなども登場するらしい。魔法使いとモンスターとの戦闘も、同様のスクロール画面で表現され、自分の分身を出現させたりファイアーエレメンタルなどを呼び寄せるといったことが考えられるというから、一風変わった集団戦闘が楽しめそうだ。

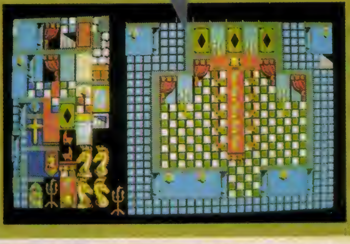
メインイベントたる戦闘シーンにパズル的な要素が少なく、アクションシーンも自分のキャラ以外は勝手に動くから、シミュレーションとしても異色。アイテムなども豊富に出てくるから、キャラのかわりに軍隊を育てるRPGと考えてもいいが、ダマシは絶対にシミュレーションだと思う。

1回のプレイはRPGほど長くはなく、だいたい1晩から2晩で決着がつくくらい。新しくゲームを始めるごとに設定を変え、何度でも遊べるゲームにしたいそうだ。ARPGふうシミュレーションといっても、けっしてゴッタ煮的なゲームになっていないあたりに、かなり期待してしまうのだ。

ツール上ですが、城塞の正門。ここでも岩登りのようなイベントシーンが用意される。



これまたツール上で城の内部。

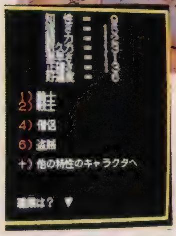


MIGHT AND MAGIC

マイト・アンド・マジック 9800円 11月中旬発売 PC-9800シリーズ(2枚組)、PC-8800シリーズ(4枚組) 発売予定 FM-7シリーズ(4枚組)、X1シリーズ(4枚組)

スタークラフト

そのパーティーのだれ一人として、自分たちの目的を知る者はいなかった。ただ、自分たちは何かをしなくてはいけないということを感じていた。彼らは宿をあとにする。眼前には迷宮が立ちはだかっていた。薄暗い地下道である。カベは石を積んでできている。ところどころにたいまつがあり、その光がパーティーを呼び寄せるがごとく、ゆらぎながら道を照らしている。
「よし、行こう」戦士が力強くいった。
「そうだ、行くんだ」パーティーの仲間もそれにこたえるようにいった。
これから先、どのようなことが起こるのか、知っているのは君だけかもしれない。



キャラクター作成の場面。こんな感じ。

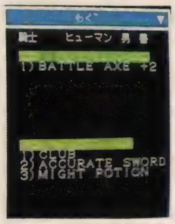
作者のきまぐれがおもしろい！

このゲームは、いま、アメリカで大ヒットしているものの移植版である。アップル版は10月号で紹介されているから、そっちのほうもついで（といってはダマシ先輩に失礼でした。『ウルティマⅣ』でいそがしそうですネ）に見ておいてもらいたいんだけれど、基本的にシステムはいっしょだそうだ。画面はすべて3Dになっている。『ウルティマ』の地下迷路や『ウィザードリィ』をやった人、『ブラックオニキス』なんかもそうなんだけど、つねに自分の視点から世界を見ている状態なのだ。ただ、『ウィザードリィ』などとちがって、マップをかくときは要注意のようだ。前者では、1歩ごとにカベに区切りの線がついていたので、けっこうかくのもめんどうではなかったが、この『マイト・アンド・マジック』の場合、カベが石垣でできていて、はっきりした区別がないのだ。一歩一歩あるいてみればわかるんだけど、慣れるまでは慎重に進まないとすぐに迷子になる。

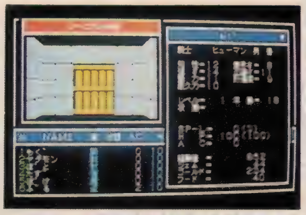
またこのゲームは迷宮だけでなく外へ出て行動することも重要で、外も3Dで表現されているのだ。写真を見てもらえればわかると思うんだけれど、木や岩、遠くに見える山のカゲなどが一歩進むごとに自分に対して迫ってくる感じがする。『ウルティマ』などの鳥瞰型では、ある程度まわりの景色でどこにいるかがわかったけれど、このゲームに関しては全然事情がちがう。まわりが少ししか見えないから奥行きがあるし、ほんの少し動いただけでもどこにいるかがわからなくなってしまうからこれにも注意すること。マップ構成は縦が1～4、横はA～Eに分かれていて、それぞれブロックをなしている。本当にマッピングが大切だ。

作者はこの世界にいろいろなワナをしかけた。で、それもほとんど思いつきだそうだ。作者が気まぐれに置いたワナほどこわいものはない。トラップやトリックのかずかずは思いがけない場面で思いがけないことが起こって、パーティーを困らすことだろう。そのあたり、このゲームは作者との戦いでもあるのだ。

モンスターだけど、数は200種類。残念ながらグラフィックは100種類だけである。同じ絵でちがったモンスターだったなんてこともあるから気をつけて。アイテムはざっと250種類だ。また、アイテムとはちがってGEMというものがある。宝といっしょに見つけられるもので、ある特定の魔法をかけるとき、GEMが決まった数だけ必要となり、GEMがないと、いくらMPがあってもその魔法はかけられない。これも一つの特徴だ。

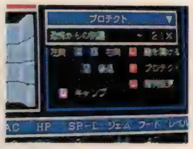


何を持っているかな？バックパックは笑えます。

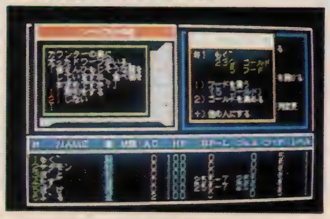


キャラクターの状態がひと目でわかる。

キャンプ中に魔法が使える。けっこうたくさんある。



プロテクトは大事。トラップから身を守る。

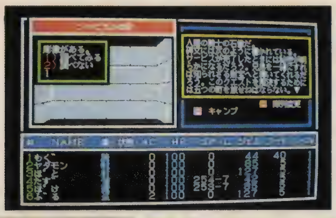


腹が減っては戦はできぬ。ここは食料品店だゾ。

ストーリーは？

さて、ストーリーだ。はっきりいってマニュアルには書かれていない。ゲームを進めていくにしたがって王さまや魔法使いに小目的を教えられて一つ一つクリアしていき、最後に大きな目的を達成するというものらしい(らしいということは、まだできあがってないから、はっきりしたことがいえないのだ)。

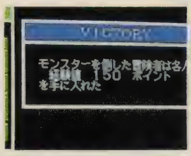
王さまの頼みは7つぐらいあるらしいが、それが全部必要なのでなく、いくつかが終了に向けて必要であって、いらない頼みもあるらしい。まあ、やってからのお楽しみというところか？

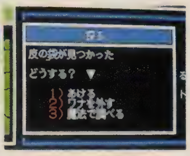


彫像が……　何かありそうだな？

敵発見！　敵の強さが一目瞭然。これは便利だ。

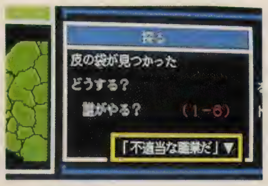
攻撃成功！





勝てばこのとおり、経験値がもらえる。

さらに宝の袋が！



さぐるにも職業の適性がある。これはダメ！

地下洞窟。扉がいっぱい

地上の風景。遠近感がある。

１歩進むと、木が大きくなる。さすが３Dだ！

じつにこまやかな設定！　これぞ究極のRPGであるぞよ。円丈さんにもやらせてみたい

実際、自分でゲームを終わらせたわけではないので、あくまで開発中の話として読んでほしいのだが、ゲームを始めた感じをレポートしてみる。

まず始める前にはキャラクターメイキング！　ランダムに出た数が特性値となって現れ、それによって職業のなかで、なれるものとなれないものが出てくるから注意。属性や性別、種族はそのあとに選択する。キャラクターを調べるとき、画面に出るのはほんのひとにぎりの項目だけ。実際は80にもおよぶパラメーターが設定されているのだ。なれる職業は全部で６つ。騎士、戦士、射手、僧侶、魔法使い、盗賊だ。まあ、RPGファンにはおなじみである。

キャラクターができたら、ソーピガルの宿へ行く。宿がパーティーを集める場所であり、セーブする場所でもある。冒険中は宿以外ではセーブできないようになっているから要注意！　パーティーは６人まで。とくに、属性などでいっしょにパーティーを組めないなんてことはないらしい。

さて出発。宿を出ると町の中だけど、どうもようすがおかしい。ダンジョンみたい！　な、なんと町は地下にあったのだ。まあ地下街なんていうのもあるから不思議ではないけど、とうとうファンタジーRPGの中でも土地が高くなって、町をつくるにも土地が手に入らなくなってしまったんじゃないかと心配になる（冗談）。

町は全部で５つあるけど、ソーピガルからスタートだから、まちがえないようにすること。町にはそれぞれ道具店と食料品店があるんだけど、道具店の場合、町によって品物がちがうそうだ。フードはキャンプを張って休息したときに１つずつ消費するが、HPやMPを回復できるようになっているのだ。上限が40までと決まっているから、ちょくちょく買うよーにするといい。

モンスターと会うと戦闘シーンになるんだけど、このシーンがとても興味深い。アップル版だとオールテキスト画面だったけど、移植版だとマルチウインドーふうとなってオプションウインドーが現れる。おっと、忘れていたけど、魔法は僧侶用と魔法使い合わせて94あってメニュー選択方式になっているので、じつにバリエーションが広い。さて、戦闘だけど、広い場所、狭い場所によって前に全員出ていたり、前が２人や３人というような場合がある。戦い方も何種類かあって、剣で攻撃するときも相手を指定することができるし、AUTOという機能があって、自動的に１ラウンドが終了できるようになっているのだ。ここでおもしろいのは、モンスターのパラメーターを知る機能があるということ。アーマークラスや、１回でどのくらい攻撃するかなど、いろいろなことが表示される。知らないモンスターに会ったとき、非常に有効じゃないかな？　だけど１回攻撃できなくなるけど……。それにもう１つ、戦場の拡大というものがあって前衛が２人ぐらいのとき、もう１人前衛にして攻撃できるようにしてしまうというものなのだ。有効に利用しよう。

戦闘に勝てばお宝が手に入る（入らないときもあるけど）。宝箱にはトラップがしかけられていることがあるから、魔法で調べてから盗賊にあけさせれば確実だろう。職業によってはだめな人もいるから。

冒険していると、いろいろな情報がきけるけど、このゲームは情報が重要だからききもらさないように！

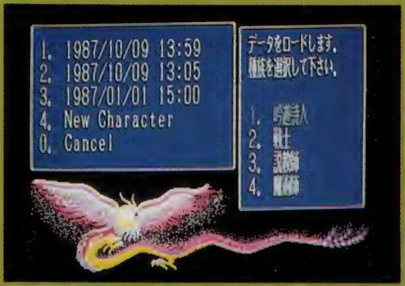
冒険にはどうしてもトラップがさけられない。このゲームには、じつにさまざまなトラップがある。落とし穴、強酸、毒の矢などだ。場所も多種多彩。たとえば、町の下に、もう１つのダンジョンがあり、そこの扉にはカギがかかっていて、中に入れない。体当たりして中へ入ろうとすると油が降ってきて目が見えなくなってしまったりするのだ。だから慎重にするのが一番である。

というぐあいで、とてつもなく大きなゲームで設定が細かく、まるでいくつものゲームが１つにまとめられたというような幅の広いものだといえるんじゃないかな。大ざっぱなところはなく、絶対に飽きさせない、のめりこめるゲームという感じ。『ウルティマ』や『ファンタジー』、『ウィザードリィ』をマスターしたゲーマーでもそうとう苦労すると思うけどチャレンジして絶対損をしないゲームであると思うし、これだけのものにはめったにお目にかかれないといってもいいだろう。RPGファンは中毒になることまちがいなしのニューゲームだ。諸君！　健闘を祈る！

ハイバーニア

ハート電子産業(株)

PC-8801mkⅡSRシリーズ、2枚組
8,800円



下の鳥のようなものはじつは竜

この4人が各シナリオの主人公であ～る。

左が炎の民、右が水の民。

ベラ子どえす。『ガンダーラ』も終わり一段落していたところに、ちょっと落ち着いてかまえていられないようなゲームが登場したから、なんかのんびりしてられなくなっちゃったのだ。

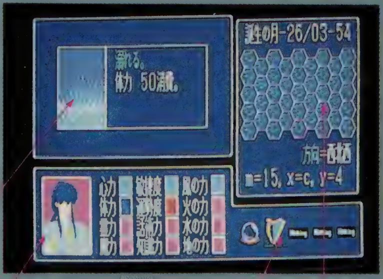
それがこの『ハイバーニア』。なんてったって、シミュレーションの要素、RPGの要素、さらにアドベンチャーの要素ももってるんだ。ふつうこう聞くと、「なんかまた手がこんでて、キャラクターつくるのに時間かかったり、複雑なルールがあるんじゃないの？」なんて思っちゃうけど、これはそれがぜ～んぜんないの。なぜなら、そういったのは全部コンピュータがやってくれちゃうのだ。だからわたしらはただキャラクターになりきってゲームを楽しめばいいわけ。前置きが長くなっちゃったけど、じゃあいったいどんなゲームなのか概要(がいよう)を説明しよう。

「ハイバーニア」とはラテン語で「アイルランド」の意味で、ゲームは北欧(ほくおう)のケルト神話をシミュレートしているのだ（だからこの神話をよく知っている人には有利だよ）。登場人物は4人。この4人は個々別々に行動し、各自で1つのストーリーを解決する。つまり、シナリオは4つあるわけ。それで、まったくこの4人はバラバラかというと、各人の世界で複雑にからみ合うのだ。

と、まあこんな感じなのだが、ストーリーにいってみよう。

――長い間空間を漂(ただよ)い続けてきた、肉体をもたない1つの精神体が、ある世界にたどり着いた……。そこは「ハイバーニア」と呼ばれる、風と火、水と地の4つの力が支配する世界である。ここでは平たい皿のような形をした巨大(きょだい)な大地のまわりを、2つの月と1つの太陽が駆(か)けめぐっている。そこで生活する人々はさまざまであり、魔術(まじゅつ)や精霊(せいれい)などといった神秘的なものも存在する。そのため、ここにたどり着いた精神体は4つの支配する力によって引き裂(さ)かれてしまったのだ。再び元の姿にもどるため、精神体は各支配下にある風の民(たみ)、火の民(たみ)、水の民(たみ)、地の民(たみ)の力を借りることにした。精神体は各民(たみ)のなかから1人ずつ選び、潜在(せんざい)意識に

ゲーム画面を紹介する。ちなみに、これはシミュレーションモード時の画面だが、アドベンチャーモード時では、メインスクリーンとサブスクリーンの状態が変わるぞ。



メインスクリーン。現在の状態が表示されてるが、ほかにアイテム、メッセージ、メニューも。

アイテムエリア。現在装備しているアイテムが表示される。

コンディションスクリーン。主人公のグラフィックおよびパラメーター、食料、お金、年齢が表示される。

サブスクリーン。通常はマップと主人公の位置、日時が表示されるが、アドベンチャーではコマンド表示。

入りこんだ。そして4人を冒険の旅へと立たせ、その姿を回復させようとするのだ！

こんなところがストーリーなんだけど、結局、精神体が4人に何をさせようとしているのかわからない、フタをあけてみなきゃわからないわけよ。んだからよけい、どうなるんだろ～って感じでワクワクすると思う。

そんで、ゲームの展開方法は、簡単にいうと、最初は平たい皿のような大地からスタートし、そこで出会う人と話したり、魔物に出会って戦ったりしていろんな情報やアイテムなんかを仕入れたりする。この大地には海もあり、林、山、砂漠、湖などもある。そして次は地下、月、などに行って1つのシナリオを解く。とにかくこれを4つクリアすると、精神体が元の姿を現すことができ、さらに、ラストでは「ハイバーニア」が意外な真実を語ってくれるというのであ～る。

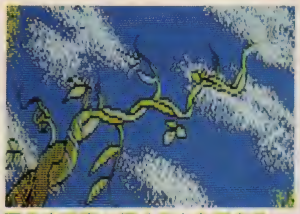
主人公4人をそれぞれ紹介すると、まず風の民の部では、吟遊詩人カスローン・キャンテロン。彼は妖精と仲よくなりやすく、楽器の名手でもある。火の民では、戦士ロセッス・ランスロット。彼は野心をもち、武術に長け、体術に秀でている。水の民のなかからは、説教師のシルバー・ヘア。おだやかな水面のような、なめらかで澄んだ霊をもっている。地の民では魔術師のマモス・ダーナ。不可思議な力に通じ、不可思議な魔法を使う。以上この4人が各シナリオの主人公たちである。だから、各人の特徴を覚えておいたほうが有利に進む。また、そのほかにも彼らの力をアップさせたり、ダウンさせたりするアイテムが100種以上あるのでそれを使うのも楽しみだ。

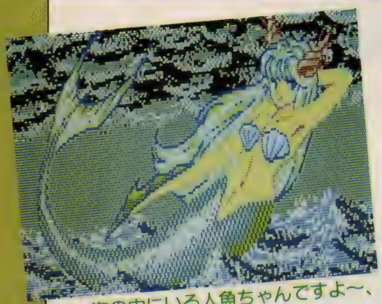
イラストもファンタジーっぽくていいし、ストーリーもウォーシミュレーションなんかとちがってソフト。まんず、楽しませてくれるゲームだと思うぞっ。

左が火の民、右が風の民。

体力を回復させる教会。

占い師。ヒントをくれたり、アドバイスしてくれたりする。


豆の木で空へ行くこともできる。


海の中にいる人魚ちゃんですよ～、カワイイでしょ？

花の妖精であ～る。お茶にさそってもムリよ。

小人も登場するんだよ。

木の精。もうどれをとってもカワイイね。

洞窟の入り口にいるヘビ。

「ハイバーニア」 そこは風と火と水と地の4つの力が支配する世界なのだ。

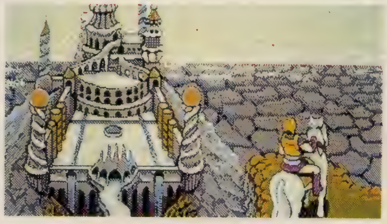
LEGEND

レジェンド

クエイザーソフト

人々の心の光と闇をつかさどるクリスタルを妖精アリーナが地上に落としてしまったからさあ大変！ 拾った主は地底の奥深くに神の手により封じこめられていた大魔王のガウディアスだった。村や町は荒廃してしまった。アリーナが神に祈り、やがて1人の勇者、アロス・ディ・グランが姿を現した。

はたして君はアロス・ディ・グランとなって、ガウディアスをたおし、クリスタルをとりもどすことができるであろうか？



この城が舞台。いいながめ！

PC-8801mkIISRシリーズ
5インチ2枚組 7,800円

アドベンチャー＋アクションの世界なのだ

クエイザーソフトの新作である。マニュアルには、魔王のいるエリアに通じる扉のカギになるファイヤークリスタルを4つ集めなさいと書いてあるけど、それぞれをデカキャラが守っているというわけ。

最近、私はこういったゲームをやり慣れていないから、マニュアル見てやり方を把握するまでひと苦労したけど、読者の君たちならスーッと入っていけるんじゃないかな？

プレイした感じはアドベンチャーとアクションゲームを足したようなものだ。どっちかといえば、敵はたくさん出てくるけど、そんなにしょっちゅう死ぬわけではないし、セーブも1回だけならできてしまうんだ。でも、デカキャラとの戦いは、アクションゲームののりだから注意すること。

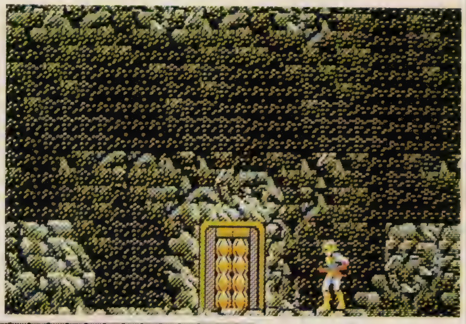
フム、第1ステージさえ慣れてしまえばいいみたい

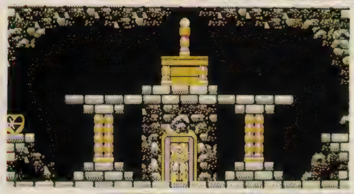
とにかく慣れ。慣れが一番の早道！ということで、まずは、WASTELANDという第1ステージなのだ。ゲームを始めると、いきなり道（というのかどうかわからんけど）に出てしまう。とりあえず、何かしなけりゃいかん！進んでみよう！と、進んでいくと、画面が切りかわってしまう。スクロールじゃない！ 画面切りかえなのだ。ちょっと画面がチラチラする。これは目にはあんまりよくないんじゃないでしょうか。歩いていくと、扉が出てくる。扉にも何種類があって、穴があいているのとあいていないものに大別されるのだ。あいていない扉は、キーの操作ですぐ開くんだけど、穴があいている扉には、その数に見合った赤いクリスタルを持っていなけりゃ入れないようになっている。

それでは、そのクリスタルはどこにあるかっていえば、最初、歩いていれば見つかるふつうの扉の部屋なのだ。ここには、緑色のクリスタルも出ることがあるんだけど、それは生命力回復のものなのだ。ただし何回かに1回ぐらいの割合で生命力が減ってしまうこともあるので注意。ただし、生命力がほとんどないときにも死ぬようなことはないから安心しなさい。

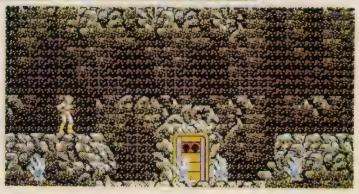
さて、赤いクリスタルや緑色のクリスタルは、部屋に入ったとき1個しか出ないし、また何もないときも多いんだけど、たくさんほしい場合（赤いクリスタルは4個までプールしておけるから、できるだけたくさん持ってたほうがモアベターよ）は、何回も扉をあけること。しんぼう強くあけ閉めをするのだ。何十回かすれば希望の個数が手に入ると思う。

ふつうのドア。クリスタルはいらない。

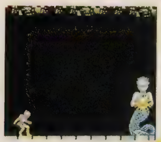




中に入れば部屋がある



穴のあるドア。この場合、赤のクリスタルが2個必要。



第1ステージのデカキャラ発見！

見事やっつけた！ デカキャラの最期だ。

城の中へ潜入。穴が3つあるドアだ。

OH／モンスターがいない／

モンスターは、各ステージ4種類ぐらい出てくるんだけど、光弾で攻撃すると、すぐやっつけられるのだ。めんどうだったら、となりの面へ移ってみよう。モンスターが出てこないときが必ずあるのだ(なんでだろ？)。とにかくこいつを使わない手はないではないか／

モンスターのデザインはけっこうリアルだし、動きもいいけど、やっつけるとすぐにほかの場所からわき出してくるから、全滅はさせられないのだ。モンスターの攻撃はあまりこわくはないけど、モンスターとの接触はやめよう。生命力がどんどんなくなるから。

I GOT AN ITEM／

アイテムだけど、どうやら、剣だとかアーマーなんてものはなかった。アイテムの説明はマニュアルには１つも書いてないんで、一つ一つ調べにゃならなかったけど、有効なのと、そうでないもの、ひでえアイテムもあるんで、そこのところを注意しないと、きたるべき第１ステージのデカキャラと戦ってもあえなくダウンしてしまうだろう。

アイテムはアイテム表を見てもらえればわかるだろうけれど、何が重要なのかといえば、ズバリ生命力回復のアイテムなのだ／　途中で拾える緑色のクリスタルでも回復するけれど、デカキャラの前ではそんなものは出ないし、あともどりもできないのだ。デカキャラのすさまじいまでの攻撃をよけることはまずムリだ。だから生命力回復をするにはアイテムが必要。

デカキャラに会うにはどうしたらいいか？といえば、とにかくステージ内をくまなく探検することである。おっと、その前にファイヤークリスタルを見つけねばならない。それをとったあとにデカキャラと戦うんだから。まちがえないこと（だーれもまちがえないよな。オレだけだよな。フン／)。

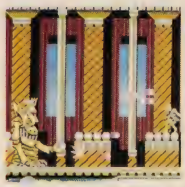
デカキャラとの戦い方はアクションののりそのものだぞ。光弾を撃って撃って撃ちまくれ。生命力アップアイテム最低３個ぐらい持ってたほうがいいかも……。首尾よくたおせたら第２ステージへ突入なのだ／

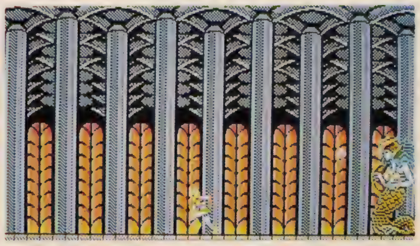
第2ステージはCASTLEWALLっていうところなのだ。第２ステージも基本的には第１ステージと同じことをやりさえすれば、かなりスムーズに通過することができるだろう。ただ、私は不器用なせいか、ジャンプして上へ上がるのにけっこう苦労させられたので、君たちも注意すること。ここのデカキャラは、さらにパワーアップしているから、アイテムを絶対忘れないこと。

さて第３ステージともなると城だ。やっと城で、またまた上へ上がるのに苦労の連続、でありました。デカキャラ強し／　生命力復活アイテムは５つ持っていないと、ほとんど絶望／だと思ってまずまちがいナシ。ふつうのモンスターだって、だいぶ強くなってるし、それなりの覚悟が必要。と、このように、４ひきのデカキャラをたおして魔王までたどり着くには、そうとうの腕前が必要なんだけど、アクションゲームの得意な君たちなら、私のようなオジサンのなりそこないの人より早く魔王をたおせるのでは？

それとセーブするときは、いい状態のときにすること。デカキャラの前でも必ずセーブが必要だ。たおしたあともセーブしておいてまちがいはない。

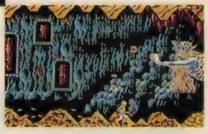
さて、勇者のキャラは走るのがとても速い。この速さは特筆もの。グラフィックもキレイに仕上がっているし、モンスターの動きもなかなかユーモラスである。このゲーム、とにかく扉のあけ閉め、それに面を行ったり来たりのくり返しをしてアイテムをどれだけ見つけ、ダメージを受けずにデカキャラをたおすかにかかっているのだ。やってるうちに、どんどんのめりこんでいってしまうけど、うまくセーブを利用しながら、扉あけに専念してほしいのだ。ただ、目のためにやりすぎには注意しましょう。そして一日も早く魔王をたおしてクリスタルをとりもどしてほしい。

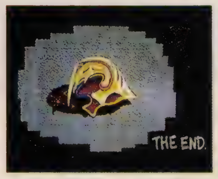

第２ステージのデカキャラ。胴が長い／


第３のデカキャラはシャボン玉みたいなアワを吐いてくるのだ。アイテムが重要／

第４ステージのデカキャラはけっこう簡単にやっつけられるゾ。

魔王に会うには地の底へ落ちなければならないぞ。


とっても強い／
私は負けた。



死ぬとTHE　ENDと出る。非常に悲しい／

ITEM

生命力を上げる。このゲームでは最重要のものだ。

コレ／　使うと光弾が一定の時間出なくなる。とらないほうがいい。

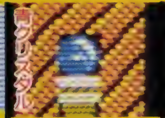
黒くなって敵に当たっても、ダメージを受けない。

ある一定の時間、一撃でモンスターをやっつけられるようになる。

ワープができる。

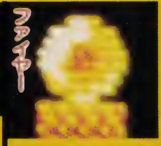
生命力を上げる。たまに下がるときもあるのが難点。

ドアをあけるアイテムだ。これがないとあかないドアがある。



敵の攻撃が当たりづらくなってしまう。

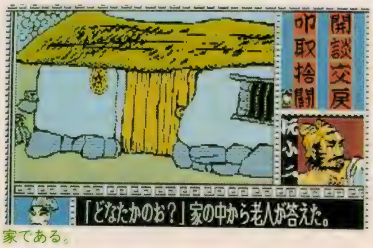
光弾の連射ができるようになる。



とっても必要なのだ。

電脳(コンピュータ)水滸伝

GA夢



家である。

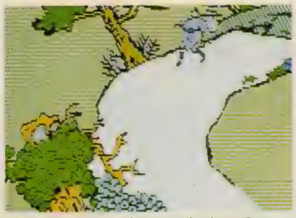
PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/FH/MH/88VA 5インチ2D 3枚組
PC-9800シリーズ(除PC-9801要漢ROM,256Kバイト)5インチ2HD 1枚/5インチ2DD 2枚組
FM-77/AVシリーズ 3.5インチ2D 3枚組
X1turboシリーズ 5インチ2D 3枚組
FMR-50 5インチ2HD 1枚
定価各7,800円　11月13日発売予定

シナリオ1の主人公8人。顔の横にあるアイテムはそれぞれが現在持っているもの。

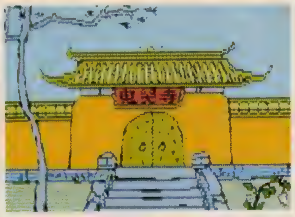
李逵は斧を持っている。

村人が逃げていくところ。

中国の家はゆがんでいる!?


道を歩いていると変わった木が目に入る。

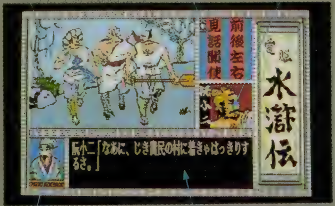
一見、江戸時代の漁師だけど、中国人。


お寺である。

グラフィック画面。中国中国した色あざやかな絵が見られる。

コマンド選択画面。全部で16種類の選択ができる。

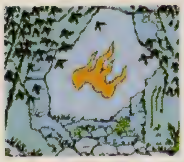
いま話している主人公の顔と名前が表示される。



弁士。お茶を飲んだり、扇子をパチッとしたりアクションがカワイイ。

会話はすべてここに表示。また、弁士のことばもここに表示される。

仏像だあ～。


洞穴の横にササの葉。

竹久夢二の絵に似た美人。

くわ～、メルヘンしてない？

ダメだよ、女のとり合いしちゃ。

電脳(コンピュータ)なのだど

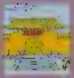
『水滸伝』てのは中国で、今から約500年前に書かれた、冒険活劇小説なんだど、知ってっか？　内容は、梁山泊ってとこに108人の豪傑たちがつどうんだけど、その間やあとにいろんな事件が起こるっていうやつなんだ。んで、おもしろいのは、ふつうだったら主人公は1つの小説に1人なのに、これはその108人全部が主人公になっちゃうってとこ。とにかくおもしろいくらいコロコロ主人公が移ってくんだよ。そこで、やっぱむかしからある小説で、壮大なスケールだし多くの人に親しまれてるってので、ぜひともゲームに、ってことがいく度かあったらしいんだが、いかんせん、主人公が多すぎる。そんな問題があるので、みんな断念していたんだ。

けど、GA夢がやってくれちゃったんだね～これが。まっもちろん、108人全部が主人公ってわけにはいかず、グラフィックで登場するのが50人で、残り58人は名前だけでも登場する。でも、ストーリーはオリジナルだけどね。原作と同じなのは時代や登場人物の名前、役職、設定だよ～ん。

ゲームの展開はというと、4つシナリオがあって、そのうちの3つを自由に選んでプレイできるんだ。さらに、その3つのどれでも途中で中断でき、いつでもそこから始められるんだよ。また、各シナリオの主人公は、全部で8人いて、トータルすっと32人もいる。ちょっとこんなに多いんじゃ頭がゴチャゴチャになりそうだけど、要は各シナリオ中1人が主役で7人はアイテムだと思えばいいわけ。

次にほかとちょっとちがうなあって～のを2点ほど。まあず、弁士がいるってとこだね。この弁士は、ゲームの始めや途中、終わりなどで、展開をちゃんとアニメーションしながら説明してくれるんだぜい。も1つは、イラストを見よ。どっかなんかちがわない？　中国中国してない？　してる気がしてきたでしょ？　そうなのよ、イラストは本場中国から取り寄せたのよ。なんて、ウソ。取り寄せたんじゃなく、日本にいる中国人画家、陳文光さんにかいてもらったのよ。

この陳さん、ほとんど日本語話せないから、筆談で絵をかいてもらうようにたのんだらしいんだけど、やっぱイマイチ通じないとこなんかあったりしちゃって、女の人かいてっていうと、突然、前はハンカチ持ってなかったのに、持ってるし、小指なんかも立てちゃったりしてるし、とにかく、自分の中国の世界でかいちゃっているわけ。だから、ほんと中国っぽいのよ。あれっ、わかんないかな？

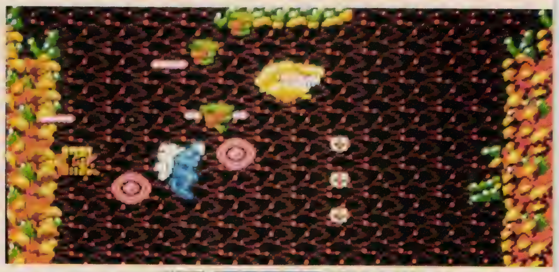


あとになったがストーリーね

ころは12世紀、中国では北宋の時代のことで、108人の豪傑が梁山泊に集まってから数年後。宿敵高俅から1通の手紙が梁山泊に届いて、読むと都に広がる謎の奇病に対し、助力がほしいと書いてある。ふだん仲はよくないのだが、梁山泊側は仲間2人を都へ差し向けた。しかし、2人とも奇病にかかり、高俅にとらわれてしまう。そこで、首領の宋江自身がさっそく調査したところによると、その奇病の原因が〝水奇身〟であることがわかる。で、この〝水奇身〟を治すには五老峰の頂上にある人面桃が必要だ。だが、そこに行くには3つの難関、何者も通さない〝黄金の扉〟と〝皇竜〟、〝牙仏身〟があるのだ。それを突破するには、王水、猛極、長足仙を探さなければならない。さあ、各部隊に分かれて探しに行くんだ！

と、こういったストーリーである。進め方はすべてコマンド選択と、見る、たたくなどの画面サーチ、入力はいっさいなく、1シナリオ、クリアすれば自動的にセーブされるので、とにかく、ゲームに集中してればいいのだ。ハデハデのシューティングやアクションゲームで目がチカチカしちゃった人なんかは、これやると目の保養になるし、ジャスミンティーなんか飲みながらゲームしちゃうと、いっそう中国の気分が味わえると思うよん。

アンドロギュヌス

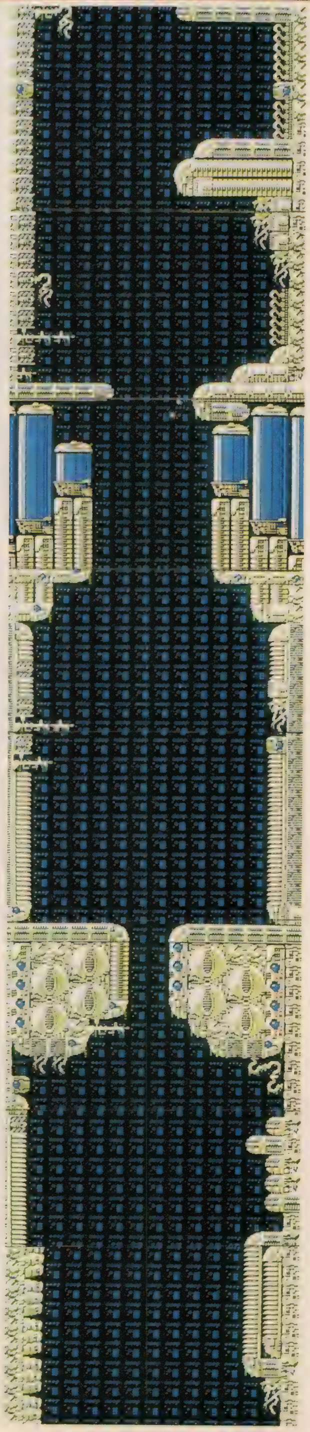


これがマルス。しょってんのがBPだよ～ん。

日本テレネット

PC-8801mkⅡSRシリーズ 2枚組 MSX2 メガロム

12月5日発売予定 価格未定



上から下にスクロール。主人公が戦うそのさまは一種異様な世界だど～ん

え～、とっても発音しにくいゲームが登場しちゃったど。そう、それが『アンドロギュヌス』じゃ。発売はまだまだ先の12月5日予定。そんときは、SR以降の88とMSX2が同時に出る。もう、クリスマスが近くなってくると、うじゃうじゃゲームが出てくっけんど、これもリストの中に加えといてくで。損はしないっかんに。

さて、そろそろゲームの内容に入るど。まず、ストーリーなんだけど、このページのまわりにはびこっている異様なマップは、舞台である超新星〝ウルド〟なんである。この靴売るど、な～んてジョーダンいってないで説明に移るね。

── 宇宙はつねに収縮、拡散、爆発の永久運動を続けている。そしてそのときには常物質と反物質の熾烈な対消滅がなされる。この常物質と反物質がそれぞれ生き残って、みずからの世界をつくりあげて平和な宇宙が成り立っていた。

だが、だれも知らない間に反物質たちが群れをなして、1個の星をつくり、地中深くに奇怪な反物質生命体をはぐくんでいた ── 。それが、〝ウルド〟じゃ。

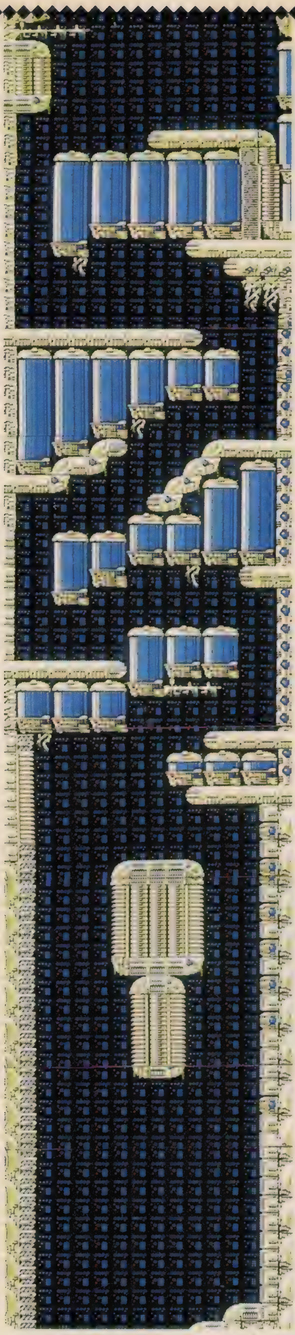
だから、なんなの？なんていっちゃダメ。まだ先があるんだから。

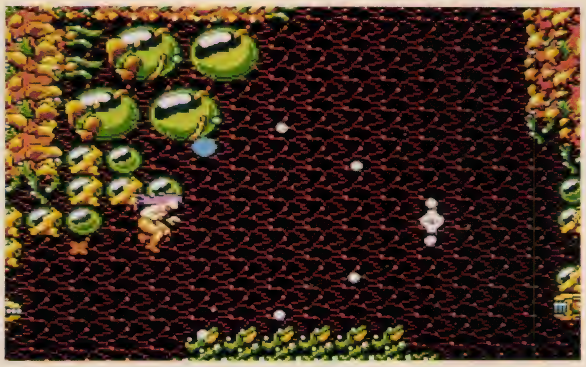
こいつらは、育てあげた奇怪生物たちを宇宙へ放ち、各星域に混乱を起こし、この世界を自分たちのものにしようというたくらみがあったのだ……。だが、常物質の世界の者では、反物質に触れることはできない。ど～すればよいのだろうか。と、そこで、この「アンドロギュヌス」が登場する。これは、原子炉の中につくられた疑似反物質空間内で、反陽子と反中性子から培養された反物質生命体で、脳髄に反生物を破壊する攻撃本能が植えつけられている。簡単にいうと戦闘機械である。

とまあ、だらだら長く解説しちゃったけど、わかったかな。わかんなあ～いって人は、本人もわかってないから、ここらへんは通りすぎちゃってくだはい。雰囲気だけわかってもらえればいいんだからん。ん～で、うわさの「アンドロギュヌス」なんだけど、これって、両性具有のことなんよ。だから、最初は男性の姿で登場するんだけど、途中から女性に変わっちゃうのだ。ここんとこ、一つのイベントだよね。もしかしたら男性から女性に変わる場面のデモが入るかもしれないって、製作者さんたちはおっしゃっているから、楽しみだよ。

ゲームの進め方は、このまわりのマップが全部で13ステージあり、そ

リーフちゃんが放つのがレーザーだよ～ん。





デライブってのがコレ。ネックレスみたいに広がって弾を発射してくれるんだ。

れをクリアすることである。ただ、このうちの12ステージは最初の6ステージを2度まわることによって構成されている。つまり、一度やったステージを2回やんなきゃなんないってこと。でも、初めは男性キャラで2度目は女性キャラだから、戦い方もちがってくんので、え～またあ、って気はしないぞ。んで、最後13ステージ目は、〝ウルド〟星の核を破壊するとこ。要は最後のデカキャラが出てくっからそれをたおすワケだ。もちろん、ほかの12ステージごとにもボスキャラが登場するから、それもたおす。

各ステージの世界設定なんだけど、まず①ステージはマグマ岩とルビー岩。聞いた感じ、なんだかよくわかんないけど、適当にう～んルビー岩ってんだから、赤い宝石みたいな岩がゴロゴロしてんだろーなって想像してちゃうだい。以下もよくわかんないのが出てくっから、それも適当に想像してっ。②ステージは海洋。海っぽいんでしょうね。

あっ、忘れてたけど、これって製作途中のをムリヤリ取材しちゃったから、まだできていないステージがほとんどで、できてんのだけ見せてもらったから、見てないのはわかんないのよう。だから、こんなふうにしか紹介できないの。ゴメンちゃい。

続いて③ステージはブツブツ。ふきでものか？ ④ステージは機械。⑤ステージは牙。キバキバしてんだろーな。⑥ステージは氷の柱。冷たいんだろーなあ。⑦ステージはツタのからみあい。と、こーなっている。ちなみに⑦ステージは最終のボスキャラんとこだかんね。そうだそうだ、もう1つ、①～⑥は2周目になると色が変わるから、2度まわってる気がしないかもしれない。

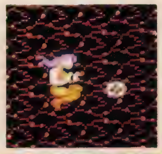
おそくなったけど、メインキャラである「アンドロギュヌス」の仕様説明に入るど。1周目で活躍する男性キャラは「マルス」で2周目の女性キャラは「リーフ」という名前。この2つは最初1方向だけ撃てる通常弾っていうのを装備している。んで、画面上に転がっている、レベルアップアイテムで2方向3方向に弾が撃てるようになる。ほかにもアイテムはたくさん登場し、「ビック弾」や「レーザー」、敵に当たるまではね返る「スプラッシュ」、発射した弾が上下に弾を発しながら前進する「デライブ」なんてのも出てくる。「デライブ」以外はレベルアップすれば3方向まで出せるから便利だ。

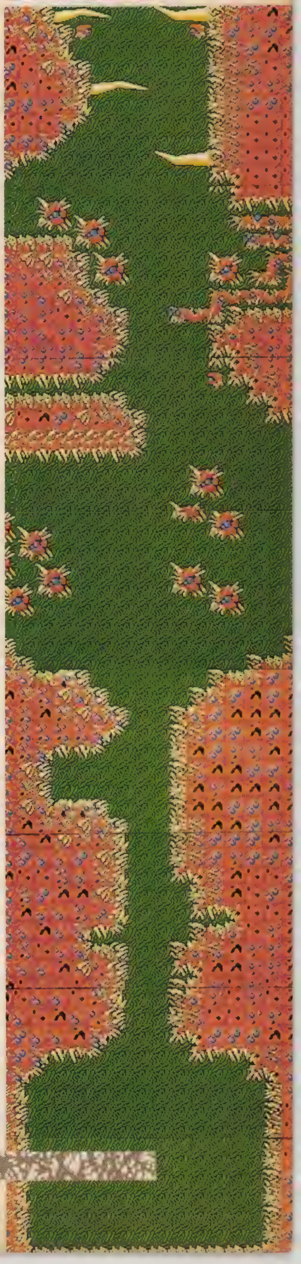
もっとスゴイのは、真空分極推進兵器「バック・ポラライザー」っていうゴーセイな、前後合わせて最高6方向に攻撃できるバック・パックみたいなものもある。でもBPっていうマークのアイテムをとらなきゃできないけどね。

2周目になると敵の攻撃がはげしくなり、スピードも増すので、できるだけアイテムはとっておいたほうがいい。それに最後のボスキャラとなると、フル装備で対戦しないとほとんど歯が立たないという話だから、絶対持っていたいものだ。いや～、でも、後ろも攻撃できるなんて、スキだらけの人にはもってこいだよ。なかにはいつものクセで思わずふり向いて対戦しちゃったりする人もいるだろうけど。

あと知っておいてもらいたいのは、オープニングのデモとさっきもいった変身デモ、ハッピーエンドのデモ、が楽しみなこと。聞くところによると、アニメ映画顔負けのデモが見られるかもしれないってことだから、ワクワクもんだど。とにかく、今回はステージ2つしか紹介できなかったけど、これだけ見てもなんか異様な不思議おもしろ世界である、というのはわかってもらえると思う。まっ、発売まではまだ時間があるから、いろんなシューティングゲームで腕ならしをしといたほうがよさそうだど。こっちも、みんなに負けないようバシバシ腕を鍛えとくから、どっちが先にクリアするか勝負しちゃおうじゃない。発売したらね！

う～んこういう姿勢で戦って疲れないのか。





バレーボールしてんじゃないわよん、戦ってんのよん、てな感じでしょ？不まじめそうだが本人は大まじめ。

ヒューンと飛んでく鉄人ライールだど

テスタメント
TESTAMENT

BASHO HOUSE

PC-8801mkII SRシリーズ、88VA　Ⓕ2枚組　7,800円

おお！目が回る

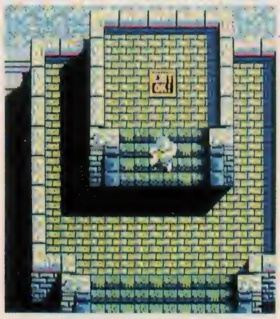
「速い！　速い！　とにかく速い。水泳のクロールが。あっ、まちがえた。スクロールが。もうこれ8方向にぐるぐる回るやつだから、よけいスピードがすごく感じてイヤイヤ大変。それに画面が移るときの違和感なんかまったくないから、目いっぱいシューティングに集中できちゃう。う〜ん、大変じゃ。大変じゃ」

と、おもむろにスゴがっちゃったけど、これは、くるんまが全部で8面あるうちの1面をやり始めて思ったことなの。だから、とにかくスピードが目についたのね。そのあと、もっと進めていったら、いろんなトラップも出てきちゃったのね。そしたら、「もっとスゴイじゃんかよ〜」ってさけんじゃった。だって、1面はそんなにむずかしくないけど、2面になって、通路に電流が流されて通れなくなったり、前に進もうと思っても、急に逆に進んじゃったり、ワープだって、変なところにワープさせられたり。いや、手がこんでるわ。

ワーワーいってビシビシ撃ってると面クリできるのが、このゲームのまたいいところなんだけど、さすがに3面になると少しチュライ。今までどおり

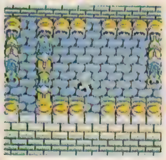
出た！　これはEXIT（出口）に行く前に必ずたおさなければなんないヤツだ。

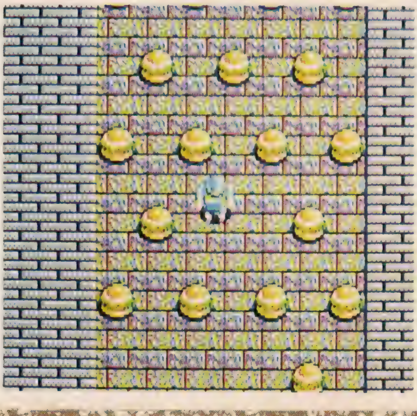
このEXITのマスに入れば次の面へ行けるんだぞ。



まあっ、こんなとこに宝箱もバズーカもワープもイモ虫もいるわ。

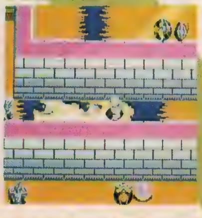
キャイン、キャイーン、キモイ。





ハンバーガー地獄なのだお。食べすぎて動きがにぶくなる！

この顔は、ハテッ、見たことあるぞよ。



メンクリのために必ず殺さにゃなんねーヤツ

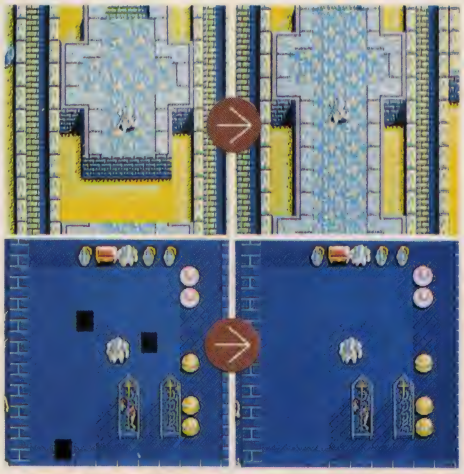
上からカミキリン、ハーピー、不気味なスケルトンヘッド。

敵キャラがミョーにカーイクなるときがある

階段の上から攻撃……。

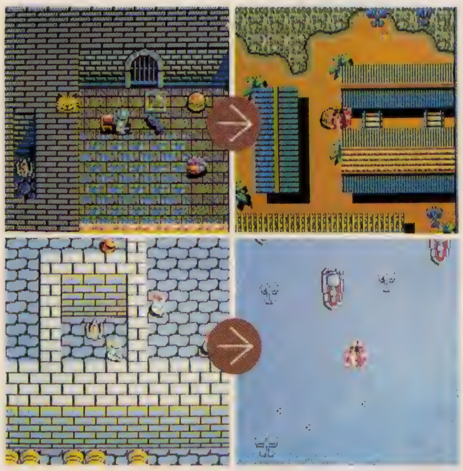
これも死ぬとき変身する。セーラー服もいるのよん。

こんなトラップもある。



最後の敵、5つの頭をもつペンタドラゴン。エッ、何、ブタゴンに見える?

隠れ面はコレだ……。



のスピードで進んでると、敵にゴワンゴワンぶつかって、パワーがすぐなくなっちゃう。ハンバーガーをとって回復しようと思うんだけど、あまり今度は頻繁に出てきてくんないの。必要じゃないときなんかウジャウジャ出てきて、そんでよけいにとらせちゃったりして、ライールちゃんの動きをにぶらせるくせに。

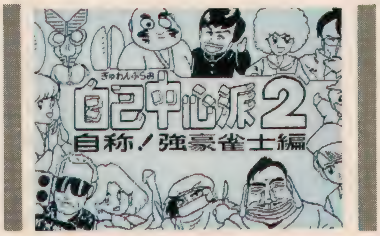
そう、ハンバーガーがあまり出なくなるだけじゃなくて、中キャラの出方が頻繁になるの。まだ、2～3面だとそうでもないけど、4面になると、カミキリヤンマのあとにハーピーが出て、そのあとにヘビが出たり、またそのあとに顔が異常にでかいゴーストが出てくる。これ、口で説明すると簡単そうだけど、実際やると悲惨よ。手榴弾なんか投げつくしちゃうし、いくらまわりにあるハンバーガーとりながら戦えても、とりつくしちゃって、そんで、移動してとろうと思っても行く手を阻まれてダメなんだもん。ギブアップだね。ま、何度かやってライール人形をたくさん見つけて、コンティニューを数多くできるようにすれば別だけど……。

中キャラだけがニクイんじゃないのよ、チビキャラだってニクイのよ。とくにメイジ。こいつは弾を撃ったりしてくるんじゃなくて、一瞬消えて、また出てくる。この消えているときにそばを通ると、バシッと急につぶれてこっちのパワーをダウンさせるんだ。気をつけてやってても、けっこうこれにはひっかかるんだよねえ。やなヤツ。これだけじゃないんだ。もう1ぴき、スケルトン。こいつは、人がせっかく一生懸命とった武器を盗んじゃう。だからくやしくてまた最初からゲーム始めちゃうの。

ぎゅわんぶらあ

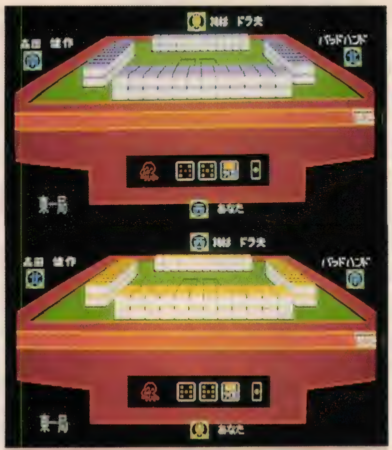
自己中心派2

自称！強豪雀士編



ゲームアーツ

PC-8800シリーズ
6,800円
11月中旬発売予定



今度のは全自動台。これは、下北沢一番館と同じにしてあるようだ。当然、牌の色は、茶とグリーンの2色。牌の流れまで、シミュレートできるか？

これが自称！強豪雀士たちなのだ

ゲームアーツはえらいっ！『ぎゅわん自己』がおもしろかったのはいうまでもないけど（どこの雑誌でも売り上げトップ10とかで、うえーのほうにいるっしょ！）、やっぱ、メンバーが12人しかいなかったっていうのはさびしかった。だって、コミックのほうの『ぎゅわん自己』には、もっと、もおーっといっぱいおかしな雀士がいたんだもん。で、やっぱなかでも個性的だったのが、全自動の狼、ヤーメネーターあたり。人間的にも興味深い人たちだった。それが、今度の『2』では全部入ってる。12人。うれしい。アフターサービスが万全なのである。で、わりと気になることなんだけど、『1』との関係はどうなってんの？ということになる。はっきりいって、『2』だけで十分遊べる。ゲームシステム自体も入ってるから。で、『1』を持ってる人は、『1』のほうをドライブ2に突っこめば、前作のメンツと、『2』のメンツを交ぜて遊べる。だから、持ってる人も、持ってない人も、どちらもそれなりに満足！ということになる。でも『1』を持ってる人で、かーなり満足したーっていう人には、ぜひともおすすめしたい『2』なのである。なぜか？ それは、前作の欠点を大幅に（といっても、ちらっとやっただけじゃわかんないかもしれないけど）改良してるのだ。このゲーム、今までの麻雀ゲームと決定的にちがうのは、それぞれの雀士が個性的な打ち方をするということ。それにともなって、「ツキあり」モードというのがあって、その人の性格に応じた牌の流れ方をする、というシステムになっていた。もちろん、「ツキなし」でも、打ち方は個性的で、これはこれだけでも、今までのと比べると、格段におもしろかったけど。

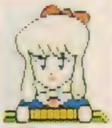
で、どこが欠点だったかというと、ツモが多すぎたってこと。とくに、ゴッドハンド。コミックでは、彼はすんごい大金持ちで、1年間山ごもりして、その間に半チャン1回だけ麻雀をやるっていう人。とにかく完璧主義者。ムダヅモいっさいなしのリーチ一発ツモしかないと信じてる。だから、たとえあがれそうでも、ムダヅモが1回でもあると、「終わった」のひと言のもとに、また山に帰ってしまう。まっ、ゲームでは、そんなにひどくないけど、とにかく、「一発ツモですな」の声にいらついた人は多いはず。で、この『2』では、配牌から、リーチまでは、「ツキあり」でいっても、それ以後は、「ツキなし」的になるのだ。だから、こういう人を相手にしていても、慎重に打ちまわしていれば、なんとか勝負にもちこめる。だから、『1』を持ってる人は、この『2』といっしょに遊べば、あのゴッドハンドともわりと公平に戦える。

さて、『2』におけるゴッドハンド的におそろしいバカヅキ男はだれか、ということになると絶対だれもが「勝ち過ぎの金蔵」をあげるだろう。この人、すべての金運とか幸運とかにめぐまれた、すんごい顔してて、役満、役満の連続あがりをするのだ。しかも、配牌のときにテンパッてないと、「ツキが落ちてる」とか思ったりする。それでも、イーシャンテンか、リャンシャンなのに。で、このゲームでも、そう。F7でオープンしてみればわかるけど、配牌時に役満リャンシャンとかばっか。んとに、まいる。だが、こっちとしては、リーチかかったら、役満にしぼって対応すればいいのだ。もちろん、ほかのメンバーがふっちゃったら、しょうがないけど。で、こういうのと対戦してても、あきらめてはいけない。ど

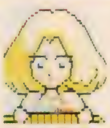
勝ち過ぎの金蔵
今回の最強雀士である。とにかく役満の嵐。こいつをへこますのはなみたいていではない。要注意人物！

全自動の狼
捨て牌の決定をすべてコンピュータにやらせている。けっこう強豪雀士だと思うが、タコグループに入る。

ブラックザンク
外科医。患者をみるより麻雀のほうを優先するひどい医者。いつもザンクの手をねらってるとはかぎらない。



クララ
ナキぐせがついている美少女雀士。どんな手でもついナイてしまう。リーチをかけてあがると大さわぎ。



カリフォルニアレディー
なぜか、登場のアメリカ娘。なぜか、いつも水着姿で麻雀やってる。とくに注意すべき相手でもない。

ソニー君
技術では、今回のメンバー中ピカイチ。ダマであがり、リーチには巧妙に打ちまわす。ダイナミックな手で勝負。

かおりちゃん
積木くずし少女。徹底したタコ打ちで、時にチョンボも。ノーテンリーチなんかもへっちゃらなのだ。

森田健作
一通しかあがらないという設定になっているが、確かに一通をよくねらう。ふりこんでもニカッとしてたりする。

バッドハンド
ゴッドハンドの対極に位置する暗い雀士。チャンタとかが好み。負けると「麻雀バカよ」と自分を責める。

献血のお由紀
相手の血液型に応じて攻め方を変えてくる。けっこううまい。負けて、血をとられないように。

ヤーメネーター
タコ。絶対に人の手なんか読もうとはしない。自分の手しか見てないのだ。ドラなんかも全然気にしない。

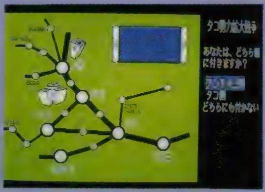
ハルタン星人
フォッ、フォッ、フォッ。ハルタン星人である。タンヤオ攻撃を受けてみよ！ フォッ、フォッ、フォッ。

恐怖の金蔵! 役満の嵐っ!

見て、この手!

しかし、弱点は必ずあるのだ。

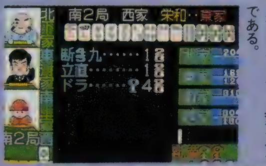
タコ討伐戦モード実戦記! 下北沢を守ったぞ!



タコ討伐戦のマップ。やっぱり下北沢が拠点なのだ。

ソニー君が入ると、β牌とVHS牌が入り乱れてやりにくい。ソニー君、ツモ。

ソニー君からゴンニのあがり、ざまみろっ!



森田健作、ハネマンふりこんでもニコニコ。変なやつである。

これくらいじゃ田園調布には住めない。狂乱地価のことを知らないのかっ!

1、2位を独占、アンチタコの勝ち。次は自由が丘だっ!

んなにツイてる人でも、必ず弱点がある。まっ、たいていは、ふりこめばツキが落ちるっていう、麻雀の大原則が適用できるんだけどね。

そのほか、『2』のメンバーで要注意なのは、ソニー君と、全自動の狼。この2人は、とくに何がこわいとかじゃなくて、とにかくふつうの強い人ふうな麻雀をする。たまに大きい手をあがったりもするが、ダマで小きざみにあがり、トップをとりにくる。ほかの人がリーチをかければ、うまーく打ちまわしてくるし。要するに、持杉ドラ夫みたいなキャラなのだ。はっきり声に出していえないので書いてしまうことにするが、ソニー君のほうがドラ夫よりうまいような気がする。たぶん。そう、たぶん。んなの、絶対強い!とはいえない。たぶん。『1』を発表してから、新しく「もっと強くなるデータ構造」を考え出したにちがいない。そうとう、ソツなく打ちまわしている。それから、見すごせないのが、バッドハンド。この人、バッド配牌、バッドツモで、チャンタとかしかつくんないのかなっとか思ってたら、けっこう、グッド配牌、グッドツモしてる。これ、「ツキあり」でやって、かーなりのぞいてたんだけどね。ほかはだいたいタコ。森田健作なんか、ふりこんでもニコニコしてて、そのくせ安一い手をダマであがって、またニコニコしてる。うーむ、そういえば、このゲーム(というか、もとのコミックのほうもだけど)、リーチかけようかな、どうしようかな、かけなきゃ安いし、かけるとあがれなくなるからな……あー、どうしたもんかな……ツモ……あっ、ツモっちゃた。一発じゃん!という状況がないな。安一い手ツモったときに「ツモっちゃた……」っていうセリフが入っててもいいような気もするけど、それは高望みのさらに高望み、高望山ということだろう。

タコ討伐戦モードは楽しいよん

さて、お待ちー、のタコ討伐戦モード。これは、24人のメンバーをタコ軍団と、アンチタコ軍団に分けて、プレイヤー+味方対敵2人で、タコ対アンチタコの陣とり合戦を都内主要雀荘密集地帯(?)で行ってしまおうというもの。プレイヤーは、タコ派かアンチタコ派に属して(どちらにもつかない、というのもあるが、それではやる意味がないじゃないか)、覇を競う。下北沢をふりだしに、自由が丘、五反田、新宿、池袋、渋谷の6カ所。それぞれの派が各地に2人ずついて、プレイヤーは、下北沢から順に制覇していくわけ。このときにパートナーを選ぶ。ふだんはタコ打ちをしている筆者も、まっ、ヤーメネーターや森田と比べれば、マトモなほうでしょ、と思いつつ、アンチタコ派でとりあえず1局。まっ、下北では、やっぱりドラ夫を入れてあげないと、まずいだろう。相手は、バッドハンドと森田健作、と思ったら、ドラ夫じゃなくて、ソニー君だな、写真は。どっちもやってみたいんだけどね。まっ、細かいこと気にしてると、大物にはなれない。よろしく。これがゲームとして、けっこうおもしろい。『1』の勝ちぬき戦なんかより、ずっとおもしろい。前回のは、ただ自分が1位か2位になってればよかったんだけど、これはペアでやるから(といっても、イカサマやるわけじゃない)、パートナーのことも考えてあげなくちゃいけない。そこのとこが、思い入れをさそう。「あっ、バカ、その3ピン見え見えだったじゃん、ソニー君」とか、そういう形である。タコはタコで、ふだん変なことやってても、時に高い手をあがったりする。おもにカンをするため、カンドラやカンウラがざばってついたりするからだ。だからタコ相手とはいえ、あなどれない。タコにつくと、「池袋にカモが来た」で、ブクロから始まったりして。で、いまいち納得いかないのが全自動の狼がタコなこと。まっ、それも気にしないけど。やっぱ、あいつがタコであることを納得できないのは、こっちがそうとうタコである、ということだろうか。つらつら。

まあ、なにはともあれ、とにもかくにも、『ぎゅわん自己』ファンにとっては、これはまたとない贈り物なのだ。『1』を持っていない人には、こういいたい。今からでもおそくはない!と。あっと、それから、1つだけ。このゲームを楽しむには、麻雀が好きなだけ、というのでもいいんだけど、もっと楽しむためには、コミックの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を読むことをおすすめしたい。コミックで、どわーっと出ているので、ぜひ読んでちょ。うもー、『ぎゅわん自己』が100倍おもしろくなるのだ。これはうけあう。うん。

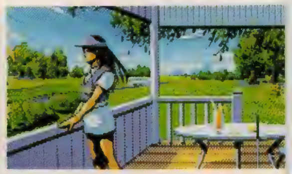
ワールドゴルフII

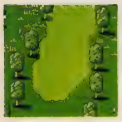
エニックス　PC8801mkIISRシリーズ(2ドライブ専用)　7,800円

とってもリアルなゴルフゲームが出てきた。これは、もう、今までの「ゴルフゲームファンのためのゴルフゲーム」ではなく、「ゴルフファンのためのゴルフゲーム」というレベルのものなのだ。単に、パソコンゲームとしてのテクニックだけでなく、トーナメントの中で勝ちぬくための読みと、勝負の勘と、精神力といった、本物のゴルフでやらなくてはならないことまで要求されるのだ。この『ワールドゴルフII』をプレイすれば、ゴルフがいかにメンタルなスポーツなのかということがよーっくわかるはずだ。

クラブは、初め1セットしか持っていない。

タイミングが大切だ。


国内プロの大会出場するときに出るデモ。



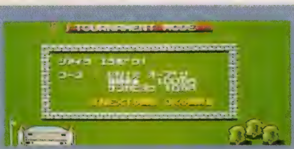
ゴルフはやっぱメンタルなゲームだ

まず、このゲームの基本ルールから説明しよう。はじめに、自分の名前を登録する。名前を登録して、メニュー画面にもどると、実際にトーナメントに参加するトーナメントモードと、好きなコースを何回でも練習できるトレーニングモードがある。

はっきりいって、トレーニングモードで練習を重ねるよりは、トーナメントに出て、何度も負けたほうがいい練習になると思う。はじめにもいったとおり、トーナメントで試合をしていると本当にプレッシャーがかかってくる。このプレッシャーに打ち勝ってこそ、初めて、トーナメントの覇者(はしゃ)となることができるのだ。練習をして技術だけを向上させても、トーナメントで勝つことはできない。確かに初めのうちは低い順位をはいずりまわっていて、これならトレーニングモードのほうが効果的だと思うかもしれない。

が、バーディーをしずめたときに、どどっと順位が上がるのを見たときのうれしさは、トレーニングモードでは味わえない。また、トーナメントでは、いくらいい成績を出していても、ほかの選手もいい成績でせり合っていて、順位がなかなか上がらないときなどがよくあるが、その中から苦しんだあげく勝ち残るといった芸当はトレーニングモードでは、身につかない。というわけで、ぜひとも初心者の人にも、いきなりトーナメントモードで遊ぶことをおすすめする。

メニュー画面。


トレーニングモード、トーナメントモードともに、まずどの試合をするかを選ぶ。トレーニングでは、自分が過去に参加したことのある試合（＝コース）しか選べない。賞金がふえて、レベルが上がることによって、試合もアマチュアから国内プロ、国内トッププロ、海外トッププロとレベルが上がっていく。

で、トーナメントを選ぶと、今度はクラブを選ぶことになるが、最初は、これは関係ない。初めは、クラブのセットを1セットしか持っていないのだ。トーナメントで優勝すると、初めに使っていたのより、ずっと性能のいいゴルフクラブを買ってくれる。このとき初めて、2種類のうちどちらかを選ぶことができるようになる。クラブセットは最大4種類まで持てることになる。次に、いよいよ自分が出場するトーナメントを選ぶのだが、これも、初めは選ぶことができない。初めに出場できるのは、アマチュアの大会である「エニックスオープン」だけなのだ。賞金をためて（1位でなくても、上位に入れば、賞金はもらえる。これは試合をやるごとに加算されていく)、レベルを上げないと、上位レベルのトーナメントには出場できない。

ちなみに、レベル1から2へは、賞金を300万円にしなくてはならない。さらに、2から3が1500万円、3から4が5000万円となっている。こうして、レベルを上げていくごとに、国内プロ、国内トッププロ、海外トッププロと出場できるトーナメントのレベルも上がっていく。優勝しても賞金をためなければ上位のトーナメントに出ることは

初めは簡単（第1ホール）。

海ごえ(?!)なんてものもある

できない。とにかく試合に何度も出て賞金をかせぐことが、レベルアップの近道なのだ。ただし、出場するためには、毎回参加費用を支払わなければならない。たいして大きい額ではないのだが、負け続けていると、賞金がもらえないので、初めの持ち金の100万円をすぐに使い果たしてしまうということもある。ま、初めのうちは、練習と思って、100万円全部使い果たす覚悟で参加すれば、リラックスできていいだろう。話がそれたが、こうして、クラブと出場するトーナメントを選ぶと、さ

9ホールを終わると、コーヒーブレーク。

っそくコースに出ることになる。

メイン画面に表示されているのは、コースのグラフィックと風向き、現在のモード（クラブ、アングル、スタンス、パワー)、ピンまでの距離とパーの数が表示されている。コースのグラフィックは、180mぐらいまでで、それ以上長いコースの場合はスクロールするようになっていて、とてもきれいだ。プレイのポイントは、風の強さ、方向をよく見てアングル、スタンスを決めることだ。ここは、いくら時間をかけてもいいから、後悔のないように決め

インパクトのタイミングをまちがえるとダフる。フェアウェイ以外では、そうでなくてもダフることがある。

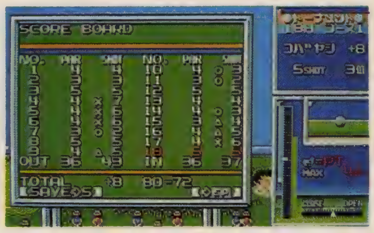
パーの打数以下でグリーンオンすると、「ナイスオン」とメッセージが出る。

カップインして、ダブルボギー以上だと、はげましてくれる。

よう。パワーと弾道の角度（スピン）は、慣れるのにやや時間がかかるかもしれない。とくに弾道のほうは、タイミングを逸するとダフってしまうので、緊張する。技術と精神力の両方が向上するゲームなのである。このゲームでワールドチャンピオンになれるようになれば、実際のゴルフの実力も上がることまちがいなしだ。

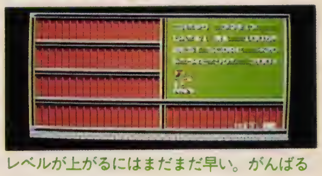
バーディートライのときには、鳥の鳴き声がして（バーディーだからかな!?)、緊張をやわらげてくれる。

1番ウッドで最高の200mをこす飛距離を出すと、「ナイスドライバー」ってほめてくれる。この記録は、データセーブのときにいっしょに登録される。



18ホール終了。苦労のかいあって3位!

表彰式。負けると賞金もらえない。



レベルが上がるにはまだまだ早い。がんばるぞーっ。

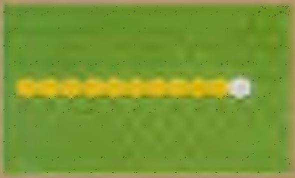
海外ではベント芝。球の走りがちがう。

大戦略II エディターセット

『II』にはなかったマップ・エディター。
マウスを使って手軽に地形をつくってゆく。

2点間線セット

道路や川など2点間に地形を直線？で置いてゆく。



周囲同時セット

1つのヘックスに対し、まわりのヘックスにも同時に地形を置いてゆく。

システムソフト

PC-9800シリーズ 5インチ/2DD/2HD、3.5インチ/2DD/2HD🖱

6,000円

これぐらいの地形をつくるのに頭を使えば、5秒とかからないすぐれもの。

シミュレーションWARゲームの大好きな方へ、システムソフトから発売中の『大戦略』シリーズの強力ツールが出た。

（あまり得意じゃないという人も、ちょこっと読んでください）

おおまかな機能としては『II』ではできなかったユーザーのオリジナルマップの作成、新しい機能としてユニットの作成、もう1つおまけにちょっとしたパワーアップまでやってしまうなど、一連のパワーアップ・キットの新登場である。

基本的には『II』をメインに設計されているようで、『II』を120%楽しんでもらおう、と発売されたようだ。

というのは、コマンドのならびなどが『II』によく似ており、マウスも使用できる。『II』をお持ちの方はていねいなマニュアルにざっと目を通すだけで短時間で基本的な操作に慣れてしまうと思う。

『大戦略』シリーズをご存じない方のために、ひと言ふれておくと、将棋でいえば駒に当たるユニット（戦車、飛行機などの兵器）が画面上に表示されたマップ（将棋盤に当たる。実際は将棋盤ほど単純ではない）の上で動かして模擬戦争を行うといった、いわゆる伝統的なシミュレーションWARゲームである。

マップの場面として、北海道や四国などの現実的なものが用意されていたり、または完全に創作された地球上に存在しない空想の場所などがあったりする。

登場する兵器としては、実際のアメリカ軍やソ連軍などの、現在までに地球上に存在した兵器を使用する。いわゆるアニメなどに見られるSFX的な超兵器などは、『II』までには登場しなかった。

じつは、現実と非現実の微妙なはざまにあるこのあたりが、シミュレーションのシミュレーションとでもいうべきところで、現実世界にいながら、ちょこっと非現実を味わえるというのがシミュレーションゲームのおもしろさでもある。

ゲーム進行の受け持ちのバリエーションは人間対人間、コンピュータ対コンピュータ、人間対コンピュータなどいろいろ可能である。

また、コンピュータが最も得意とする、データの再現、たとえばマップや兵器の性能などのデータをCRT画面に再現するさいには、こまやかな演出が加えられ、そのていねいさには、初めて見る人は、うーむとおどろかされてしまうだろう。

『エディターセット』の紹介をしなければならないのに話が横道にそれてしまったようだ。

が、もともとこのソフトは『大戦略』がなければ意味をなさないので、どうかご勘弁を……。

この手のエディターはもともとのソフトを作るさい、たとえばマップを作るときなどに必要なわけで、当然その副産物としてソフトメーカーにはあったはずで、それを商品として発売するには、製作者としてはかなりの苦労をしたと思う。

なぜなら、最初から製品化を目的として製作するソフトとしないソフトとでは製作に臨む姿勢がおのずとちがうはずだからだ。

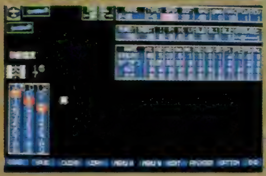
内部でしか使わないツールのたぐいは極端な話、ちょっとしたバグなどは

HQ地図をながめているところ。もちろんこのモードでもマップのエディットができます。地形に雪とか氷はありません。念のため。

シルエット・パターンをつくっています。ヘックス上を動くときのユニットのグラフィックになります。

同じくシルエット。こちらは戦闘モードのグラフィック。

PLAYERの設定。BLUEの軍事予算を決めているところ。数値の入力もマウスでやっちゃう。



これがユニット・エディターです。兵器のお値段、性能を設定するところ。速度の設定をしています。

気に入ったシルエットができれば、記録しておく。

使う人がわかっていれば許されるわけで、これはプログラマーにとっては、とてもありがたいことだとだれかに聞いたことがある。

けれども、外に発売するとなると、そうはいかないから、細かいところにも気をつかって仕上げなければならない。今まで、神経を使わないでいたものに途中から気を入れるということだ。

プログラマーはどこかで気合いを入れ直すという作業を、行ったにちがいない。

というのは、プログラムの設計が最初の最初からエディターもいっしょに発売しなくちゃーというのじゃないな、と感じさせる部分があったからだが、このことが別に悪いというわけでなく、エディターの完成度としては申しぶんないできぐあいであると思う。

（メーカーの方に真偽のほどを、おうかがいしたい。まちがってたらごめんなさい。じつはこの原稿を書き終えてから、マニュアルのあとがきを読んだら、それらしいことが書いてあるので、当たらずとも遠からずじゃないかな）

さて、肝心の中身のことであるが、3つの機能がある。

マップ・エディターであるが、要するにマップを作成するツールである。

これは『II』にはなかった機能で、マウスを使えば、操作としてはいとも簡単に地形をつくってゆける。できのいいオリジナルマップを作るのなら、むしろマップのレイアウトとかアイデアを考えるのに時間がかかるのではないだろうか。

ユニット・エディターのほうは登場させる武器、兵器をつくるツールである。

今までの『大戦略』シリーズにはなかった機能で、エディターセットを買っても『II』でしか使用できない。

これを使えば第2次大戦レベルの兵器から近未来の兵器までをいろいろ創作できる。

また、極端な高性能をもつ兵器は、ゲームバランスをくずしてしまうからか、チェックして、はじいてしまうようだ。たとえば、テレポート的な超高速移動を行う兵器などはつくれないらしい。ひょっとしたら、エディターに隠しコマンドでもあってメーカーの人は、なんか超兵器をつくって遊んでいるんじゃないかと思ってしまうのだが、考えすぎか……。

おどろいたのは画面上に表示する各ユニットのグラフィックを作るシルエットエディター機能があることだ。ふつうなら兵器の性能は、速度や攻撃力を数値で入力し、グラフィックなんかは飛行機なら飛行機、戦車なら戦車、秘密兵器は秘密兵器のグラフィックのバリエーションをもち、そのなかから選択させる。そんな妥協をしてしまいがちだが、そうはしないところに大ヒットを生むメーカーはどこかちがうなぁーと感心してしまった。

この2つの機能を使って、『II』で、どんなことができるのか考えてほしい。たとえば第2次大戦の戦闘に近代兵器を登場させたり、近未来の新兵器どうしを戦わせるなど、アイデアしだいでおもしろいことができそうだ。

3つ目のパワーアップ機能だが、これは『II』のプログラムを書きかえするプログラムのようで、これを1回はやらないと、ユニット・エディターでつくった兵器は使えない。書きかえをするさいにちょこっとしたパワーアップをやってくれるみたいで、マニュアルにもそのように書いてあり、正確にはプログラムのリライトである。パワーアップということばはこのページだけで使っているので念のため。

具体的に目に見えて強化されるのはゲーム中のビュースクリーンが1ヘックス分下に広がったり、HQスクリーンでの右上のヘックス表示が拡大されたりしたことである。

ところで、『大戦略』シリーズで気になるのはコンピュータ相手にゲームをしているときのコンピュータの思考ルーチンに知性があまり感じられないことである。

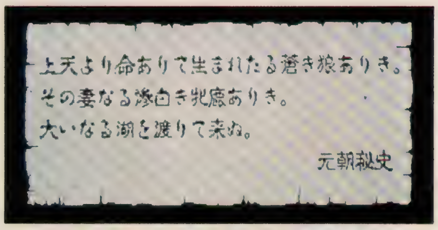
前にコンピュータの得意なところを書いたが、反対にコンピュータの最も苦手とするところはコンピュータ自身が考えて答えを出すというところなので、ここがじつはいちばんむずかしい（将棋とか囲碁のソフトで遊んだことのある方ならコンピュータのどうしようもない弱さというものを味わった経験があろう）。

しかし、こういったコンピュータ相手に行う知的なゲームでのコンピュータ思考ルーチンの強さというのは、ゲームソフトのおもしろさを絶対的に左右してしまう。

それゆえ、ソフトメーカー、いやソフト製作にかかわる人たちに今のゲームソフト業界で競われているコンピュータグラフィックスの演出と同じように、全力で取り組んでもらいたい分野だと思う。

蒼き狼と白き牝鹿 GENGHIS KHAN

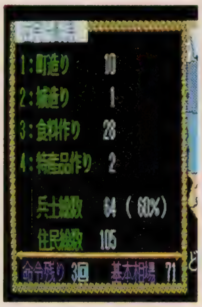
光 栄
PC-8800シリーズ 5インチ2D 3枚組 9,800円 11月14日発売

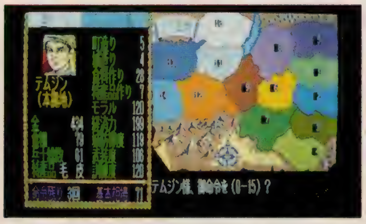


第1部モンゴル編はテムジン（のちのジンギスカン）が主人公。

『信長の野望・全国版』で、日本を統一したあとは、源 頼朝になりかわって、世界統一でも果たしてみようか。シミュレーションファンが急増するなか、あの大傑作『蒼き狼と白き牝鹿』がバージョンアップして再登場だ。作品のできについてとやかくいう必要はない。『信長』よりでっかいスケールで、ちょっとスケベで、なんといっても、ジンギスカンは最高だ。

まず最初の仕事は住民分配の変更。町づくりと食料づくりに多くふり分けるべき。





あれは確か去年の夏ごろだったろうか。ボク、W.鈴木が、ポプコム誌上で『蒼き狼と白き牝鹿』の同時進行シミュレーションレポートをやったのは。あれから1年以上たって、世の中ガラリと変わった。今やシミュレーションは少年少女からビジネスマンまで、すさまじい勢いでファンをふやしている。

そのシミュレーションゲームの立て役者の一人が光栄の『信長の野望・全国版』だが（なんといっても日経パソコンや週刊ポストでも特集するくらいだから）、おっと待った忘れてはいけないよ。ブームの前にもこんなすごいソフトがあったんだぜ、という感じで、光栄が『蒼き狼と白き牝鹿』のバージョンアップ版を出してきた。正式名称『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』である。

源頼朝になってみようか

まず前作と大きく変わった点といえば、第1部「モンゴル編」と第2部「世界編」が完全に独立したゲームとなっていることだ。

前作は第1部「モンゴル編」第2部「アジア編」第3部「ヨーロッパ編」をそれぞれクリアしなければ続けられなかったが、今度はモンゴル編でも世界編でも、好きなほうから楽しめる。さらに世界編では、4人までのマルチプレイが可能になっている。モンゴル帝国のジンギスカン、イングランドのリチャードI世、ビザンチン帝国のアレクシオス、そして日本の源頼朝だ。

ちょっと歴史を知っていればわかると思うが、これははっきりいって架空のストーリーだ。ジンギスカンならいざ知らず、源頼朝が世界統一するなどSFの題材にもならないほど、ナンセンスなのだから。

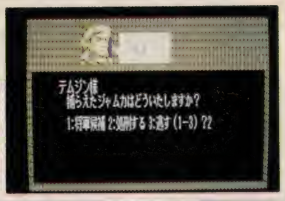
つまり今度の『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』は、史実よりも、徹底したエンターテインメント性を重視したゲームと考えられる。

モンゴル編、世界編どちらからでもスタートできるとなれば、たぶんほとんどの人が、世界編で、しかも日本の源頼朝を選ぶんじゃないだろうか。それがゲーマーの心理だ。

ヘックスがうれしい戦闘シーン

バージョンアップ版のバージョンアップ版たる最大の理由は、戦闘画面がものの見事にフルモデルチェンジされたことだ。前作で不評だった4×4のスクエアから、16×10という広大なヘックス画面に変更されたのだ。しかも平原で圧倒的に強い騎馬隊、伏兵攻撃もできる歩兵隊、遠方攻撃の得意な弓

近隣諸国を次々制圧。今度はジャタラン族へ戦いをしかけた。

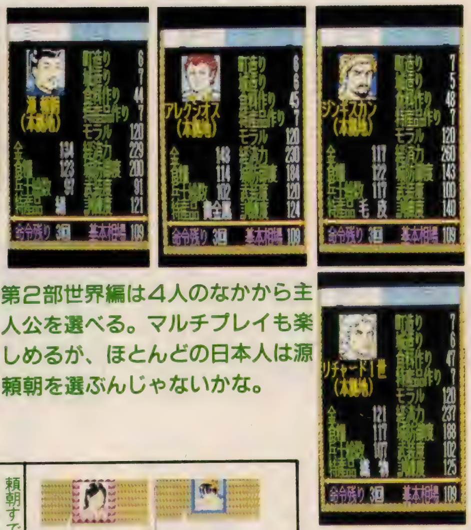


捕らえた国王は処刑するか、将軍候補にするか。

前作同様、馬が走る。

矢隊と、部隊ごとに特色を出し、よりリアリティーを高めている。

実際にプレイしてみると、確かにおもしろさは倍加している。が、騎馬隊など平原では3ヘックスも一度に移動できるなど、国対国の戦争というより、局地戦のムードになっている。また、進入できないヘックスがないため（山地や海や森林にも進入できる）、敵部隊を不利な地形へ追い詰めるといった作戦がとれない。このあたり『信長の野望・全国版』のほうが一枚上手だ。



第2部世界編は4人のなかから主人公を選べる。マルチプレイも楽しめるが、ほとんどの日本人は源頼朝を選ぶんじゃないかな。

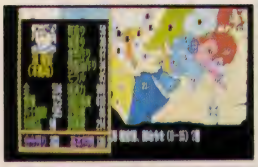
まず主人公の能力を決定しなければならない。めんどうなのでボクは「自動」で。

細部に凝ったイメージが変わった

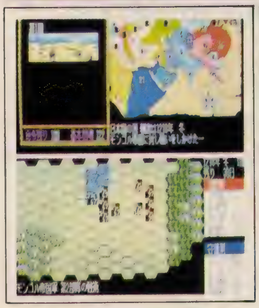
より多くのシミュレーションファンにこの楽しさを堪能してもらえるように、ビジュアルやサウンドも前作よりも大幅に凝った。古代地図を模したメイン画面といい、FM音源を使った十数曲におよぶBGMといい、見ごたえ、ききごたえ、十分。とりわけ、日本なら琴の音ふう。イングランドならパイプオルガンふうの曲が流れるところなど、芸が細かい。

さらに製作者の趣味が、とことん生かされたな、と思わせるのは、例の「オルド」である。オルドとはつまり寝室。男と女の肉体関係であるが、これがしつこいほどの入念さだ。グラフィックの微妙さなど、まさにビジネスマンにもぴったり。いやはや製作者は、幸せな夫婦生活を送っているにちがいない。

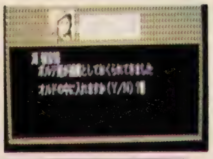
前作をいやというほどやりつくしたボクだけど、またもう一度このゲームに熱中し始めている。シミュレーションファンの諸君、『信長の野望』で全国統一したあとは、源頼朝で世界統一の夢でも見ようではないか。



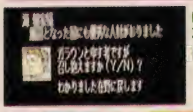
頼朝すでに亡く、息子の頼家が家督を継いだ。東アジアは制圧。



ついにモンゴルのジンギスカンとの決戦に。本当にこんなに歴史を変えていいのだろうか。



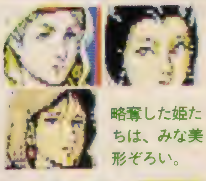
ジンギスカンの妃、ボルテ姫をついに手に入れたぞ。



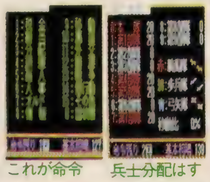
新しく属国となった国の人材は、できるだけ将軍候補に加えよう。

モンゴル帝国は、いま日本国となった。

オルド（寝室）はこのゲームの最大の楽しみ。

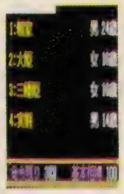


略奪した姫たちは、みな美形ぞろい。



これが命令のすべて。

兵士分配はすべて騎馬隊にするのがベスト。



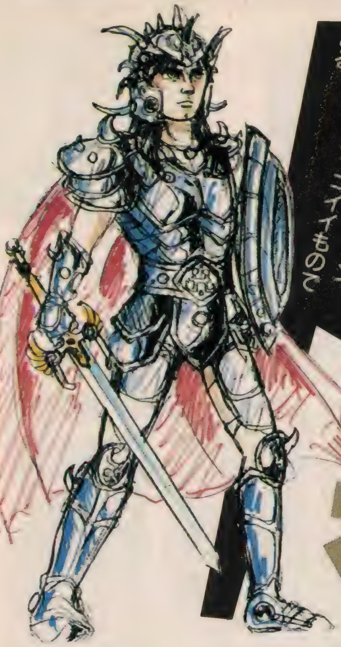
オルドして生まれるのは男ばかりではなくなった。女は将軍候補と結婚をさせることで、裏切りを防ぐ。

王の能力はどんどん低下するので注意が必要。

自然災害もいろいろ。ただ疫病、大寒波、暴風雨……

ジンギスカンは頼家の配下に。

アルギースの翼

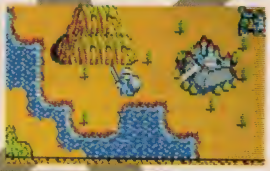


主人公の王子のラフデザイン。なかなか、カッコイイものである。

工画堂スタジオ
PC-8801mkIISRシリーズ
5インチ2D2枚組
7,800円
1月以降発売予定

マップ部分。場所により、グラフィック画面も出てくる。

主人公の王子の勇姿。つまりキミだ!



このように多くの場所を旅する。謎解きもたくさん(写真は、開発段階のもの)。

古代の謎を解くのである!

工画堂スタジオの最新RPG、それが『アルギースの翼』である。画面のほうがやっとできたというところで、さっそく取材してきたから、最新情報としてお贈りしよう。

前作『サイキックウォー』がSFRPGだったのに対し、この『アルギースの翼』は一転してファンタジーの世界をテーマにしたもの。そう『覇邪の封印』タイプなのである。といっても、続編というわけではなく、まったくちがった世界なんだけどね。聞くところによれば、本格的正統派ファンタジーRPGなのだそうだ。

ストーリーはというと、

「はるか宇宙のかなた、第5銀河星団α星。そこには、はえあるアルギース王国があった。しかし、時にアルギース世紀578年。さまざまな妖獣たちにより、その平和はおびやかされ、世界は恐怖にみたされつつあった……」

うーむ。そのため、王族はほとんど根絶やし(コワイことばだ)にされ、わずかに残った王子が、平和をとりもどすべく旅に出る、といったところである。

ところでこのアルギース王国、はるか紀元前のむかしには、今とは別のところにあったのだそうだ。で、そのころ建国の精神に燃える祖アルギース大王は、さらなる新天地を求めたのである。時同じく、王家には代々双子が生まれるようになり、2人の世継ぎは、新旧2つの国を治めるようになった。そして、何世紀かののち、人々は新国に移り住んだ。そのさい、旧国をそのままで残すように、6本足の妖獣ルードに守らせ、地の精霊のもとでかたく閉ざしたのである。

その後、王国では双子が生まれることはめったになかったが、もし生まれたときも、必ず1子はひそかに処分された。やがて、双子の誕生は凶事の前ぶれとされるようになっていく。と、こういったバックストーリーもある。これが「アルギース前史」。もっとも、ここには見え見えの伏線があったりするのだけどね。

ゲームは、さっきもいった1人残された王子、第23代の王の息子になるのだが、その王子にプレイヤーがなって話を進める。RPGだから、敵キャラをたおしてレベルを上げアイテムを集めて、というものだけど、どちらかというと謎解きがメインとなる。それには、各地に残された古代文字を解読しなければならないのだ。そのため、その古代文字の辞書が付属でついてくる。であるから、ディスプレイだけを見ていてはダメで、それでは解決にならない。

ということで、パソコンをちょっとはなれて、わりと立体的に楽しめる構成になっている。このあたりが、いわゆる売りものなのである。

もちろん、RPGとしての基本も充実。マップは『覇邪の封印』の約4倍。グラフィック画面も数多い。モンスターの種類は20ほどだが、今回戦闘シーンでは、画面上で敵味方とも同じようにアニメーションで動いたりする。サウンドは、もちろんFM音源対応だ。なかなか期待できそう。

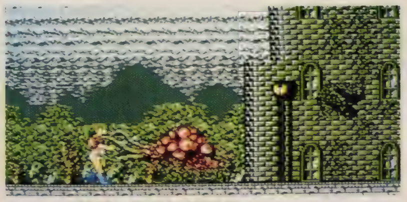
新年のRPGの新作として、楽しめるものがまたまたふえた!という感じなのである。

こちらは、モンスターのキャラデザイン。不気味!

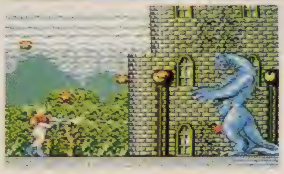
不気味なモンスターが襲いかかる！　壮絶なアクティブRPG

死霊戦線
WAR OF THE DEAD

ファンファクトリー
MSX2　2メガロム+SRAM
8,800円　12月上旬発売予定



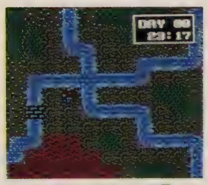
う～、見てるだけでもキモチワルイ。



とにかく、戦闘シーンではモンスターがウジャウジャ出てくる。

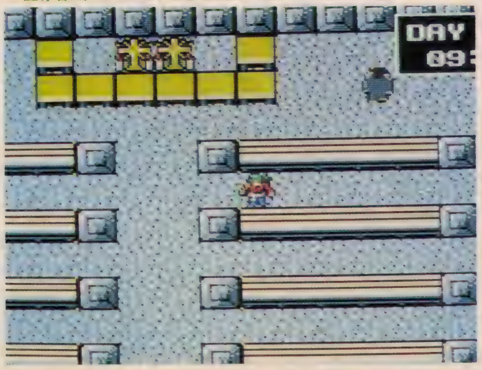
デ、デカイ!!

移動は平面スクロール



時間経過とともに、夜景へと移りかわる。

生存者は、とりあえず安全な教会へと移すのだが……



ホラーものは暗い

なんといっても、出てくるモンスターたちが、どれもこれも気色ワリイったらない。はっきりいって、触りたくないってヤツばっかり。そーゆーのが戦闘シーンのたびに、フルグラフィックでワヤワヤ動くもんだから、戦いにも気合いが入る。「来るなー、死ね、死ねい!!」ってなぐあいだ。モンスターの動きも、異様に速い。速いだけに、なおさら不気味だ。

さて、アクティブRPGということだそーである。RPGというからには主人公キャラがいる。女の子だ。当然だろう。ホラーで、不気味な怪物とくれば、かわいい女の子が出てこなければお話にならない。ムサイ男が怪物に踏みつぶされたって、だれも見向きもしない。ところで、この女の子（名前をライラ・アルフォンという）超能力をもっている。しかも、スーパーナチュラル・アンド・スペシャル・アタック・チーム（超自然特殊武装攻撃部隊、略してS-SWAT）という、何か名前だけでも強そうな、オソロシゲな部隊に所属している。ツオイのだ。最近の女の子はみんな強い。

このチーム、隊員はみな超能力者ばかりで構成されていて、ふつうの兵器、ナイフとかピストルとか、サブマシンガン、バズーカ砲（／）に念エネルギーを封じこめて効力を高めたものを装備している。いわばモンスター狩りのプロ集団だ。ライラちゃんは、このチームの最有力新人なのだ。

ゲームのストーリーは、突然外部との連絡のとだえた、とある町、チャイニーズヒルの探索からなる。町全体がこの世のものならぬ者たちに占領されてしまったらしい。らしい、というのは、調査に向かった陸軍1個中隊、さらにはS-SWATの精鋭のすべて（／）が、なんの連絡もないままもどってこないのだ。そこで、かわいくて勇ましいライラちゃんの使命は、生存者の救出と保護、そして事件の原因究明だ。

この救出というのがクセもので、ゲームの初期目的ともなっている。マップは平面スクロールタイプだが、要所要所がサブマップ形式でだんだん細かな部分へと引きこまれていく。展開は会話と戦闘が中心でアドベンチャーふうな謎解きも要求される。ライラちゃんの潜在能力が引き出されていく過程は、RPGにおけるキャラの成長とおなじ感覚だ。このぶんでいくと、巨大迷路も必至。実際、その存在を示すような情報もチラホラ出てくる。

チャイニーズヒルがライラちゃんの生まれ故郷というのも、なにやら事件そのものと関係がありそうだし、彼女の潜在能力がほかの隊員に比べて、ずばぬけて高いというのも意味深。ホラーものには暗い過去ってヤツが必要条件のようで、おっと画面まで暗くなってきたゾ。うーむ、夜だそうだ！

ふたつのソフトを、新たに同時発売!! アシュギーネ
S-RAM対応
▼この広告のソフトはMSX2用です(RAM64K、VRAM128K)
復讐の炎
©1987 CMらんど/MATSUSHITA/マイクロキャビン
第3弾 こちらはアクションRPGアドベンチャー
マップサイズは驚異の240画面。タテヨコに高速でスクロールします。敵シンボルに接触すると、画面はたちまち戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。コンタクトモードで情報がつかめます。
アシュギーネ「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格6,800円 ※12月上旬発売予定
パナアミューズメントカートリッジでデータ互換して、必殺アイテムが使えるぞ!
SW-M001 標準価格3,800円 ※12月上旬発売予定
虚空の牙城
©1987 CMらんど/MATSUSHITA/T&E SOFT
第2弾 こちらはスーパーアクションアドベンチャー
ホラー映画顔まけの恐怖の戦闘シーン。剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上げる。超デカキャラも出現する、複雑な階層構造の6ステージ180画面の大興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。
アシュギーネ「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格6,800円 ※12月上旬発売予定
あのA1を超えて、29,800円。
ついてるからうれしい、連射式パワーパッド。
独立10キーもついてる、A1MKⅡの誕生です。
(NEW)
POWER PAD
●便利な独立10キー
●迫力の連射式パワーパッド
Panasonic A1 MKⅡ
パナソニックが連れてきたすごいヤツ。あのA1に後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKⅡ。連射式パワーパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、ヒットカウンタなどの内蔵ソフトも充実して、こんどもうれしい29,800円。
パナソニック MSX2 パソコン 標準価格29,800円 FS-A1MK2 近日発売
(NEW)
3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンポでシステムにしよう。
FS-A1F 標準価格54,800円 近日発売
▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部 PC 係まで。 MSXはアスキーの商標です
心を満たす先端技術——Human Electronics
松下電器産業株式会社

バシヨウ ハウス 出撃
BASHO HOUSE RISING!

TESTAMENT
テスタメント

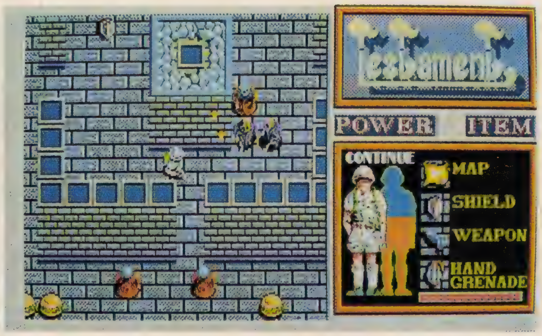
PC-8801SRシリーズ用 2枚組7,800円好評発売中!
開発予定X1シリーズ、MSX2

第3の聖書、それが『テスタメント』。この物語の主人公、フランス人探険家ライールは、このテスタメントに記されたディオドラン大陸の伝説が実在のものに思われてならなかった。

そこは、2億年もの昔、ペンタドラゴン(五つ首ドラゴン)を首長に、様々なモンスター達が生息、独自の宗教と文明をつくりあげ、栄華を極めていた、とされる。しかし、邪教を奉ずる彼らに、神はついに怒りの斧をふりあげた。ペンタドラゴンを始めとするモンスター達は、大陸ごと地底深くに閉じ込められたのだ。

だが、今。地底で目覚めたペンタドラゴンは、ふたたびディオドラン大陸を復活させた。神よりの啓示を受けたライールは、ディオドラン大陸に向かった………。

第1弾はブリバリスクロールの大シューティング大会なのだっ!



このゲーム、ひとことでいえば、超高速フルカラー8方向スクロールRPG風迷路探索型ブリバリ連射快感シューティングゲームなのである。ライフルやショットガン、バズーカとかで、並いるモンスター達をけちらしながら、迷路を制覇、出口にたどり着いたら次の面へ、というしくみ。1面がスクロールウィンドウを1画面として、135画面分の広さ。これが7面。それが終わると、ラストのペンタドラゴンとの一騎討ち、となるわけ。ほかにも隠しステージが3つあって、これも、お遊び気分で楽しめたりする。

モンスターはザコキャラが36種、デカキャラが18種、超デカキャラが1つ。こいつら死ぬときにしゃべったりする。これはけっこう楽しめるんじゃないかと思う。もちろん、数が多いだけじゃなくて、行動・攻撃パターンから、死にパターンまで、全部独自。プレイヤーの武器は4種。その他にハンド・グレネード。これは画面中の敵全滅! 特筆なのが、連射アイテムで、これを2つとると、いっきに1秒間12回の計24発連射という信じられないような気持ちよさが味わえる。なんつっても、56種の動作を同時に管理してるのだ。つまり、弾が30発飛んでても、その上にモンスター7匹と、トラップの19の動作を、いっぺんに管理できちゃうのだ。これだけのものをそろえて、まだ不満を感じる人には、ちょっとぜいたくすぎる! といいたい。BGMも豊富だぜっ!

BASHO HOUSE 通信販売のお知らせ

『テスタメント』がショップにないときは、大急ぎで、現金書留で下記の住所に申し込んでいただきたい。送料は当然サービスなので、定価の7,800円入れてね。到着後、即発送するので、そうとう早く手もとに着くと思う。よろしく!

〒150 渋谷区渋谷2-12-11 松下ビル3F
ホリデープランニング㈱ ソフトウェア事業部
バシヨウ・ハウス『テスタメント係』

BASHO HOUSE 〒150 渋谷区渋谷2-12-11松下ビル3F ホリデープランニング株式会社 ソフトウェア事業部 バシヨウ・ハウス TEL03(486)0684
製作GLODIA

CAUTION!

フィルムからあついSTORM

2115年、地球軍の宇宙における拠点「MOON・BASE」は、吹き荒れる磁気嵐のために孤立状態に陥いっていた。
そして、ようやく嵐が静まった時、彼らは、巨大な軍事力を持った異星人たちが支配する星系に基地ごと次元転移していたのだった！ いったいなぜ?
状況もわからぬままに、戦いにまきこまれた「MOON・BASE」は無事、太陽系に帰れるのだろうか?

- シミュレーション、ロールプレーイング、今、カテゴリーを越えて、まったく新しいお面白さの誕生！
- 40種類を越える、オリジナルデザインの3Dモデルによるスーパーリアルな画像とり込み映像！
- シミュレーションにありがちな複雑な操作を省きながらロールプレーイングをしのぐ雄大な展開を実現！

※TURBO以外のX1シリーズの方は、漢字ROMが必要です。

12月 上旬発売予定！

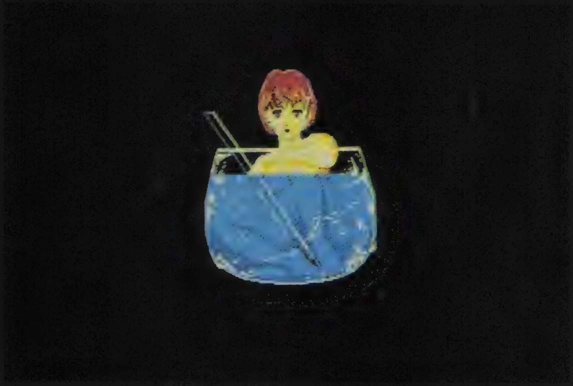
ディスク(2枚組み) 7,800円

NEO STRATEGIC SIMULATION

STORM

駆け上がれば　そこは新しい季節
・
雨が　石畳を洗う季節
・

薄明かりは　天空のスポットライト
・
・



風の声に聞こえる
・
秋の気配
・

麻雀狂時代
SPECIAL

12月上旬発売予定

予価 6,800 YEN！

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

イラスト/陳文光

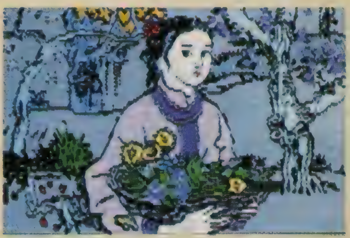
新発売!

- ■PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA,5"2D(3枚組)
- ■PC-9801シリーズ(除PC-9801要漢ROM, 256KB) 5"2HD(1枚組)/5"2DD(2枚組)
- ■FM-77/AVシリーズ,3.5"2D(3枚組)
- ■X-1turboシリーズ,5"2D(3枚組)
- ■FMR-50,5"2HD(1枚組)

定価各7,800yen

資料請求券
ポプコム
12月号

口上：さて、これより本誌面にてお知らせ致しまするは、世界に冠たる中国古典冒険娯楽小説「水滸伝」のぱそこんげーむ版、超大型あどべんちゃー『電脳水滸伝』の発売予告でございます。一〇八人の豪傑どもが互いに出会い、梁山泊へと集って参ります物語はつとに世に知られたるところでありますが、この度の『電脳水滸伝』、何と大胆不敵にもまったくのおりじなるすとーりーと化し、その中で一〇八人の頭目達が縦横無尽の大活躍を繰り広げるという始末。四つに分かれたしなりおは途中、主役が次々と変りまして、皆様が繰りますその数、計七名に及ぶ次第となりました。さらに、本げーむ中の白眉は何と申しましても、中国人画家陳文光氏の手になるぐらふぃっくであります。“この場面、水滸伝にはありませんね”等々、こみゅにけーしょんぶれいくだうんと闘いつつ創り上げましたる美麗画面の数々を、どうか心ゆくまで御堪能頂きますよう。まずは口上にて。能書：㊀ぐらふぃっく総数二〇〇以上、㊀迅速な画面表示、㊀あいこん＋こまんどせれくと＋画面さーちの簡単入力㊀まるちえんでぃんぐ、㊀FM音源対応(PC-88、FM-77/AVのみ)等、内容豊富な良質げーむであります。この秋の話題独占、超大型あどべんちゃー『電脳水滸伝』は間もなく発売。今しばらくお待ち下さい謝々再見♥



プログラマー＆
グラフィックデザイナー募集中だ！

GA夢の人材募集は年中無休。来る者は拒まず去る者は追わず(あれっ?)の精神で、即戦力のあなたを求めています。プログラマーはZ80、8086、6502、68000でゲームの作れる方、デザイナーは元絵イラスト、ドットデザイン共にOKという両刀使いの方、待ってます ♡☎03-360-3621担当：勝又、栗山

通　販

当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます。通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい ●口座番号 東京2 190317 ●加入者名 ㈱ホット・ビィ ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面) 氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。) 宛先〒160東京都新宿区北新宿2 1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063

発売記念
合計700名に当る
電脳水滸伝
トリプルプレゼント

★オリジナルTシャツ
480名様
★NG画面フロッピー —— 200名様
★陳文光氏イラストパネル — 20名様
詳しくはゲームのマニュアルをみてね♡
(62年12月31日当日消印まで有効)

CROSS MEDIA SOFT

推論型人工知能搭載

自己成長型サンプリング機能付き

やればやるほどどんどん成長して行くキャラクター
麻雀のRPGともいえる新機軸の麻雀ソフト

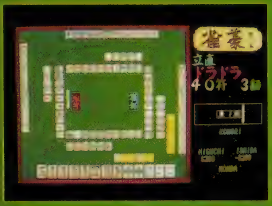
だれにでもそれぞれの打ち方の癖があります。その癖をデータとして登録、それぞれの打ち手の個性を再現することにより生きた人間との対局を疑似体験できます。これまでのコンピュータとの対局から一歩前進しました。当然打ち手のデータはやればやるほど増加します。より細かな個性溢れるプレイヤーに成長していくのです。

雀豪1

今大評判の麻雀ソフトはこれだ！

嬉しい機能満載

- 40人までの成績/データが記録可能
- 全成績プラス半荘ごとのベスト/ワースト10を表示
- 役満をやれば10回まで表示
- 初期登録データとして性格別3人、強い相手と弱い相手各１人の計５人分登録
- 実際の麻雀卓と同じリアルな４人囲みを採用
- 役判断、点数計算は瞬時表示……そのほか色々



絶賛発売中	● PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV ● PC-98LT	全て ディスク版 ¥8,800
近日発売	● PC-8801MH/MR ● PC-88VA	

FM音源対応・音楽のワープロ

MUSIUM3

ミュージアム3

音楽が身近になった！

●FM音源ボード(FM音源3声、PSG3声)による6声同時演奏を実現●MIDIにも対応、MIDIシンセサイザー(又は音源)の接続により、さらに最大８声の同時音出しをも実現●音符入力は極めて簡単●自分だけの音色作りもラクラク●作った曲が直ちにプレイバック●プリンターがあればプリント・アウトも出来る嬉しいソフト●「ミュージアム3EXPERT」PC-9801対応はさらに機能アップ●「ミュージアムX-1」は8chステレオタイプFM音源に対応。8声同時演奏を実現。(MIDIには対応しません)

※画面写真はPC-88対応です。

好評発売中！

「ミュージアム3」
- FM-7/NEW7/77/AV
- PC-8801SR 以上

「ミュージアム3 EXPERT」
- PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV

「ミュージアム X-1」
- X-1 turbo/Ⅱ/Ⅲ/Z

全てディスク2枚組　¥9,800

(FM音源ボードなど必要な物の詳細は店頭にてご確認下さい)

●販売　日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売　ビクター音楽産業株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますのでご注意下さい。

当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。

CROSS MEDIA SOFT

新任教師は名探偵！

平和な学園に舞い込んだ一枚の脅迫状。あわてふためいた校長と教頭は新任教師の君に犯人捜しを依頼した・・・学園内や市街地などを調べるうちに次々と明らかになっていく複雑な人間関係、甘い罠で迫る可愛い女生徒、実に色っぽい謎の美人教師など20人以上の登場人物がお相手します。中間色も鮮やかなアニメーション処理のグラフィックは「まんが日本昔ばなし」などを担当するフィルム・マジック・ランタン。コマンド選択によりゲームはスムーズに進行します。

登場人物の多くは可愛い女の子、任務を忘れてウットリなんてことのないように・・・明るく爽やかな学園アドベンチャーゲームを思いっきり楽しんで下さい。

特典 人気アニメ声優 川村万梨阿の楽しいナレーション・カセットがついてるぞ！

発売中	•PC-9801F/VF(5"2DD 2枚組) •PC-9801M/VM/VX(5"2HD) •PC-9801UV(3.5"2DD 2枚組)	各 ¥7,800
12月16日発売予定	•PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH •PC-88VA 全てディスク3枚組	¥7,800

企画／開発 アモルファス

アニメーション処理も楽しい青春学園推理アドベンチャー

アドレナリン・コネクション

笑いのうちに涙・・・

波乱万丈の大河アドベンチャーゲームますます好評！

新玉取物語

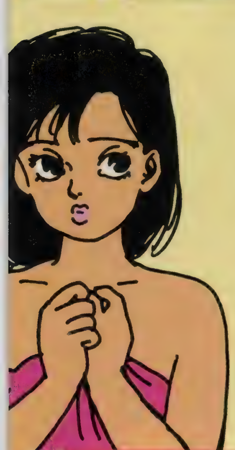
しん・たまとりものがたり

あのベストセラーアドベンチャー「新竹取物語」から実に2年6ヶ月以上。お待たせしました、遂に新しい旅が始まります。

かぐや姫の求めに応じて勇気ある若者は5色の竜の玉を捜す長い冒険に向かった。途中に立ちふさがる謎、謎・・女ばかりの夢のような「ギャル沢山」妖怪の出没する「おばけ島」など4つの異なるワールドを回りながら男心と女心の機微を知る。ゲームの基本コンセプトは、愛と涙とそして笑い。1133種類の豊富なメッセージと287枚にのぼる極彩色のグラフィック、登場人物はなんと37名、それに6匹の動物までが競演する、なにもかもが超大作。アドベンチャーゲームの本当の面白さをお届けします。

大河アドベンチャーロマン

発売中／	•FM-7/NEW7(要漢字ロム、要FM音源) •FM-77/AV(一部要FM音源)
10月末発売	•PC-8801mkIISR/MR/TR/FR/MH/FH
全てディスク6枚組 ¥10,000	
近日発売予定 PC-88VA	



まったァ!? ゴメンネ♡

女子大生交際図巻

★デートがしたい。でも彼女がいない、お金がない、時間がない、女の子の扱い方が判らない…そんな君の為に、可愛い5人の女の子がお相手します。★実在の5人の女子大生の生のあらゆるデータをインプット。臨場感溢れるデート・シミュレーション。★選択式コマンド採用によるラクラク進行。

★キャラクター・デザイン／内田春菊
★読んでも楽しい「Girl's Talk マニュアル」(14ページ)付き

お待たせしました。11月末発売／
•FM-77/AV(3.5"2D対応、一部要FM音源)
(ディスク3枚組・要2ドライブ) ¥7,800

好評発売中／
•PC-8801/mkII/SR/FR/MR/TR/FH/MH
•PC-88VA(全てディスク3枚組・要2ドライブ) ¥7,800

•販売 aVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社

•発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-10(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社 POPCOM係

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御質問、御問合せは下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株PS部 TEL.03-423-7901

「雀豪①」資料請求券 POPCOM 87-12	「ミュージアム3」資料請求券 POPCOM 87-12	「アド・新玉」資料請求券 POPCOM 87-12	「女子大生交際図巻」資料請求券 POPCOM 87-12

© FUN PROJECT ,INC. 1987

FUN FACTORY

ファンファクトリー第3弾
超大作コンバット・ホラー
いよいよ12月上旬発売!
(AVGベースの
クロスオーバージャンル・ゲーム)

2メガビットROM
S-RAM搭載

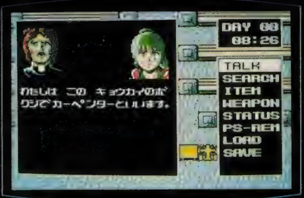
黄泉路(よみじ)開(ひら)かれし時(とき)、
異形(いぎょう)の者(もの)ども溢(あふ)れ来(き)たらん…。

ある日突然、チャニーズ・ヒルは全ての連絡を[illegible]てしまった。[illegible]は、軍隊さえも全く歯のたたない異常事態にまで[illegible]しまったのだ。[illegible]を導き出した。"[illegible]チュラル・インベージョン(超自然侵略)"[illegible]。頼みの[illegible]能力特殊部隊S-SWATの[illegible]のメンバーも[illegible]、[illegible]ライラただ1人[illegible]。しかし彼女のその能力はまだ完全に覚醒していないのだ……。
ライラよ、[illegible]出せるのか。そして超自然侵略を阻むことができるのか!

MSXはアスキーの商標です。

しりょうせんせん

死霊戦線 WAR OF THE DEAD



目的のために、可能な限り
メッセージを聞きだすのだ。

広大なチャニーズ・ヒルの街。
くまなく歩いて街を、人を救うのだ。

昼から夜への時間の流れもリアルだ。

何という大きさのクリーチャーだ!
気をつけろ、ライラ。

次から次と現われる。
もう何10匹も倒したのに……。

MSX2 MEGA ROM 2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64k以上 VRAM128k以上 ¥8,800 ●PC-8800シリーズ版 近日発売

企画・制作…株式会社ファンプロジェクト 販売…AVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社 発売…ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 POPCOM係

●死霊戦線の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1(日世パレス5F) ビクター音楽産業(株) PS部 TEL.03(423)7901

資料請求券
POPCOM ⑫
死霊戦線

キック・チャレンジャー

エアフット

野菜の国の足戦士

こんなの見たことない

トマトの頭と強力な足パワーを持つ。それがトマト・ボワマンだ。

ドキドキ ワクワク

凄い武器となるシューズや道具が隠されている。パワーアップ・アイテムを探し出せ。

ウ、初体験

2本の足をうまくコントロールし、キック、キック、キック！ギラビル軍団を倒すんだ。

野菜の国を救うのは君だ。

ボワマン・キック

負けてたまるか

11月20日新登場!!

任天堂 ファミリー コンピュータ™・シリーズ

VAP-AFT ¥3,300 (9502)

DISK SYSTEM ファミリー コンピュータ ディスク システム

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このソフトは、販売店頭に設置されています。ソフト書替機（ディスクライター）で、昭和63年1月末ごろより書替えられます。

vap GAME 発売元：株式会社 バップ

〒102 東京都千代田区四番町7 新和ビル1F

♣バップファミコン情報局。☎03-306-5000バップの最新情報が聞けるぞ。

エアフット プレゼント!!

いま「エアフット」を買うと、なんとその中にはプレゼント応募券が入っているのだ。その応募券をバップに送ると、トマト・ボワマンもはいている「NIKEエアシューズ」か「ボワマン・テレホンカード」が抽選で当たるぞ!! ゲームがハチャメチャに面白いうえにでっかいプレゼント。これは見逃せない。

プロ野球ファン！FAN
テレネットスタジアム

この機能を見逃すな！
応援歌が選べるBGM選択モード付。
短期決戦。ホームラン競争モード付。
イルミネーション効果抜群の電光掲示板に注目！
(ハイ・プレゼンスなスタジアム・イフェクト)

発売 プレイボール
PC-88SR／11月21日
以外は12月上旬

極めて、プロフェッショナル

プレイボール.!!

操作性を重視したリアルな試合画面。

シフトフォーメーション

君の作戦が勝利のカギになる。

強烈なライナーが飛ぶ.!!

セカンドかショートか！野手を操ってヒットをふせげ。

打ちました.!!

ぐんぐん球がのびる。
空中カメラに切り換ってのスクロール。

フロ野球ファンは2ドライブ専用(5"2HDは除く) 初期のPC-9801は動作しません。 ※付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。 ※X1ターボ MODEL 10は動作しません。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、
送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

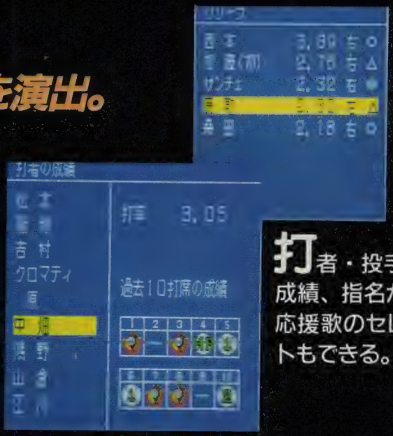
Major Visual Power

テレネットスタジアムはまさに豪華。充分に満足できる機動力と戦略性を盛り込んだ、迫力あるアクション・シーン。美しいビジュアルと臨場感あふれる歓声やBGMなどの演出でエキサイティングすることまちがいなし。さあ、熱いスタジアムへ。BIGゲームを創り上げるのは君だ!

スタジアム・イフェクトはエレガントなイルミネーション。

華やかな舞台を演出。

■魅力いっぱいのエレガントなビジュアル。■進行にもたつきはないスピーディなゲーム展開。■22パターンのフルカラー・アニメーション。■ゲームを盛り上げる迫真のサウンド・イフェクト。■擬似音声合成システム。



打者・投手の成績、指名から応援歌のセレクトもできる。

機能充実。プレイヤーを操れ!

■テレネット得意のフルスクロールは、空中カメラで打球を追う。■キーオペレーションは、操作性重視のマルチウィンド・システム。■ホーナーシフト、清原シフトなど自由自在のシフト・フォーメーション。■シフトと走者がひと目でわかるダイレクト・ポジショニング・マップ。■ベース・カバーもオート機能でバッチリ! ■選手のデータは、'87と来シーズンを予測した最新版。■選手の過去10打席の打率を表示。

■PC-8801mkII R/H/VA (5″2D 2枚組) ¥8,800
■PC-9801シリーズ (5″2DD・3.5″2DD 2枚組)
(5″2HDは1枚組) ¥8,800
■X1ターボシリーズ (5″2D 2枚組) ¥8,800
■FM77AVシリーズ (3.5″2D 2枚組) ¥8,800
■MSX2 2メガROM ¥7,800

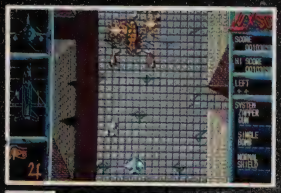
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

資料請求券 ポプコム ⑫

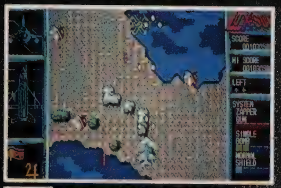
※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。 アンドロギュヌスの画面写真はMSX2によるものです ※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSX はアスキーの商標です。 MEGA ROM マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

アクション・ゲームはテレネット
12月上旬発売！
■アクション・ゲームを越えた初のアグレッシヴ・ゲームの完成
■28通りにも及ぶメイン・キャラクターのパワーアップ・システム
■美しいビジュアルシーンが織り成す壮大なストーリー
マルス
愛しきリーフ。その美しさにわれわれは泪する。
悪漢？救世主？われらがマルス誕生！感動のビジュアルシーン。
リーフ
ヌス誕生！
くべき機械文明。ここが奴らの中枢なのか？
AST SHOCK！目先すウルド星の核は近い。
底洞穴。幾億年の静寂の底に待ちうけるものは何か。
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX 2 2 メガROM ¥7,800
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159
資料請求券 ポプコム ⑫

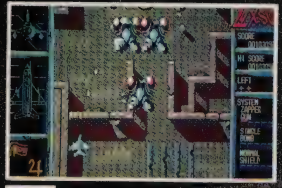
■初の2D、3D両モード。
■超高速3D画面、毎秒20回の書き換え。
■美しいフルカラースクロールの2D画面。
■100種類以上の敵キャラクター。
■磨きが掛かったポリフォニックサウンド。



デ カキャラを倒し、ピラミッドに突入せよ!



バ リアーを始め豊富なアイテムでパワーアップ!

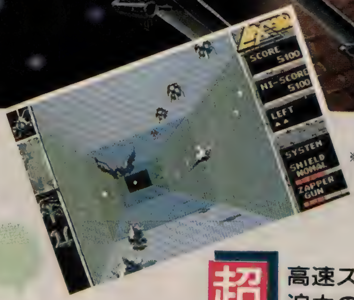


古 代遺跡に展開する戦闘シーン!

最 終面。ここですべての謎が、明らかになる。

STORY

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント1のピラミッドへ向かう…2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。



※FM77AVの画面です。

超 高速スクロール!迫力の3D画面

●キャラクターに合わせて画面が全方向移動

●前進だけでなく、迫力の左右スクロールの3D迷路

美しいビジュアルが映えるオープニングシーン

※FM77AVの画面です。

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800

好評発売中

Game Line-up

アルバトロス 拡張コース

■PC-9801シリーズ(5"2DD 2枚組)(5"2HD・3.5"2DDは1枚) ¥4,500
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ(3.5"2D・5"2D 2枚組) ¥4,500

FINAL ZONE —WOLF—

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥6,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥6,800
テープ版(2巻組) ¥4,800
■ MSX メガROM ¥6,800

※付記のない画面はPC-8801mkII SRによるものです。 ※X1ターボMODEL 10は動作しません。
※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

■常識を超えた高速3Dアクション。
■キャラクター選択システムによる5倍のおもしろさ。
■プレイヤーの思考がそのまま影響するマルチエンディング。

タイトル画面。文字の出方に注目!

デカキャラを倒せ フルアニメーションのキャラクター。

STORY

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光玉とは? 魔王とは? VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。

高速スクロールによる背景の美しさがゲームを盛り上げる。

ガルシアに襲いかかる魔物群、とにかく打ちまくれ!

■PC-88VA専(5"2HD 2枚組) ¥7,800

テレネット・エクスプレス

9月からユーザーホットラインがNTTと提携して13回線で行なわれています。つまり、13人までが同時に情報を聞けるということです ね。内容も攻略法を加えるなどより濃いものにしています。新しいホットラインは、☎045-784-2800です。どうぞご活用下さい。もちろん今までのホットラインも従来どおり流しますので、どうぞよろしく。

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス

■PC-9801シリーズ
(5"2DD・3.5"2DD 2枚組)(5"2HDは1枚) ¥7,800
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

デジタル・デビル物語
女神転生
めがみてんせい

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

資料請求券 ポプコム ⑫

速報

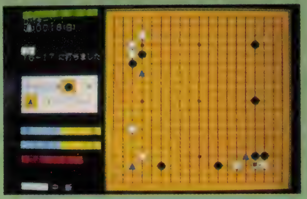
COSMO 聖セイント士 LEAZA

12月中旬発売！

5つの惑星間を舞台に繰り広げられるR・P・Gアドベンチャーゲーム。自らの身体に隠された秘密を知るために、LEAZAは波乱の航海に出発(テイクオフ)する。

PC-8801. X1シリーズ対応

「プロデュース」dB-SOFT X1ターボシリーズがタケルオリジナルで発売予定！



TAKERU ORIGINAL SOFT

二連星 PART 2

—タケル編①—

■システムサコム■PC-9801シリーズ(XAを除く)■近日発売

名人戦など9対局をベースにその軌跡を追う囲碁のトレーニングソフト。タケルオリジナルで新登場!
二連星の中からいくつかをセレクトしてタケル編を作りました。

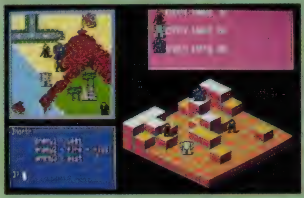
TAKERU価格 ¥5,800

エルスリード戦史

■NCS■PC-9801シリーズ

「エルスリード」と「ガイアの紋章」の30のシナリオを合体させた、ニュータイプシミュレーションゲーム。

市販価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥6,400



TAKERU ORIGINAL SOFT

ジェネシス

■スクウェア■PC-8801mkII SR/MR/FR/TR/FH/MH

戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源にも対応!

TAKERU価格 ¥4,900

アルゴ

■呉ソフトウェア工房■PC-9801シリーズ,PC8801シリーズ,X-1シリーズ

地上、空中、水中、どの世界にも登場する巨大キャラとの攻防。バックもキャラもアクションR・P・Gとは思えないほど超リアル!

PC-98シリーズ 市販価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥6,200

PC-88, X-1シリーズ 市販価格 ¥7,500 TAKERU価格 5,700

タケルクーポンシステムがさらにグレードアップして新登場

タケルのクーポンシステムが現在のクーポンシステムから点数制へと変更します。昭和63年2月から実施される予定です。詳しくはTAKERU事務局へお問いあわせ下さい。

キミの街のタケルはもう変わったかな!

brother パソコンソフト自販機 ソフトベンダー武尊

新規対応機種
PC-98、パーソナルワープロ FM77AV他

"タケル、16ビット系ハードへ対応"のビッグなニュースが報じられて、全国から「待ってました!!」の大反響が届いています。全国すべてのタケルが対応する11月13日はもう目の前! 16ビット系ハードの他、MSX2、パーソナルワープロ、FM77AVにも対応するというから、タケルパワーがいよいよ全開だぞ。

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルダ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちぐさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤムセンパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新無線J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電気館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0883)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

ブラザー工業株式会社 (TAKERU事務局☎(052)263-5895)

本社 〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所 名古屋☎(052)251-2894
東京☎(03)274-6916 大阪☎(06)252-4234

武尊設置店募集中。

詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問いあわせ下さい。

※コンピューターソフトウェアは著作物です。
著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

ポプコム 12月号 資料請求券

自然で不思議な国。ここは新たに
ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン
12月20日(日)発売決定!
PC-8801mkIISR以上
5"2D(5枚組)　¥9,800

創造された魔法の世界だから……
RIAN
SLAYER V
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501代
ドラゴンスレイヤー ソーサリアンは日本ファルコムの商標です

アニメビデオ化決定!!

提携/角川書店・毎日放送

ザナドゥ

- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ!

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
XIC/F/turbo/turboII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
XI/C/F	カセットテープ(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオII

- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

MSX ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!

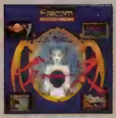
MSX / MSX2 / 2メガROM RAM8K VRAM8K以上

S-RAM BB(バッテリーバックアップ)機能つき
11月6日(金)新発売

定価 ¥7,800

いまどき話題の難関トリオ!

太陽の神殿



FALCOM GAME MUSIC
アルファレコード　11月10日発売
CD ¥2,800　LP・カセットテープ　各 ¥2,200

- アイコン選択方式でジョイスティックだけでプレイOK
- RPG感覚の移動方式で面倒なマッピングの必要なし
- 実在の文明を題材とした奥深いストーリーと謎解き
- ゲームのために書きおろした完全オリジナルBGM
- あらゆる所に仕掛けられた数々の陰険トラップ

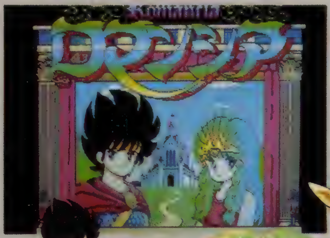
対応機種	メディア	価　格
PC-8801/mk II/SR/FR/MR	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥7,800
XI/XIturbo	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D(2枚組)	¥7,800

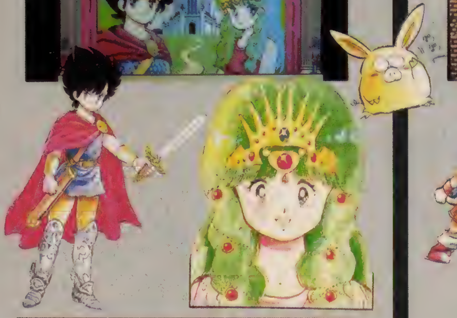
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

ロマンシア

サウンド・ファンタジー「ロマンシア」
アポロン音楽工業　11月21日発売
CD ¥3,000　LP・カセットテープ　各¥2,500

- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、気分はもう3D
- 20万エリアの広大なマップゆえ画面切替はハイスピード
- かわいくてコミカルなノリの7曲のBGMにも注目
- ゲーマー思いの便利なレーダー機能を搭載





対応機種	メディア	価　格
XIC/F/turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ドラゴンスレイヤーIV

オリジナル・サウンド・オブ「ドラゴンスレイヤーIV」
アポロン音楽工業　好評発売中
カセットテープ　¥1,000

- なんと主人公が5人、仲のいいファミリーだ
- RPGを主流にあらゆるゲームのオモシロサを結集したニュータイプ
- 果てしなく広大で手強い地下マップ
- ファルコム初のMSX2オリジナルゲーム

新発売

MSX

2メガROM 定価¥6,800

好評発売中

MSX2 専用2メガROM ¥6,800

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。

MSX はアスキーの商標です。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501代

イース

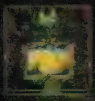
〝より難しければいい〟というのは、
危険な思い込みだ。
今、RPGは優しさの時代への
第一歩を踏み出した。

ファンの強いリクエストに応え
ファルコム・ゲームミュージックが続々とレコード化！

「ファルコム　ゲームミュージック」

11/10発売
（アルファレコード）
CD￥2,800
LP・カセット各￥2,200

「ミュージック　フロム　イース」



11/5発売
（キングレコード）
CD￥3,000
LP・カセット各￥2,500

好評発売中

対応機種	メディア	価格
PC-9801シリーズ	ディスク	￥7,800
PC-8801mkII/SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	ディスク（2枚組）	￥7,800
X1/turbo	ディスク（2枚組）	￥7,800
FM-7/NEW7	ディスク（2枚組）	￥7,800
FM-77/AV	ディスク（2枚組）	￥7,800
MSX2	ディスク	￥7,800

※シングルドライブ可

通販（〒200円）通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム㈱までお申し込み下さい。
注).MSXは通販できません。（㈱SONYの独占販売です）

イース

抜群のゲームバランス

キャラクターのレベルに合ったアイテムや情報を、プレイヤーは実に絶妙なタイミングで手にすることができる。
つまり、何をしたらいいのかが、自然とわかってしまうのだ。
だから、初心者ゲーマーも気軽にプレイができる。

さり気ない魅力

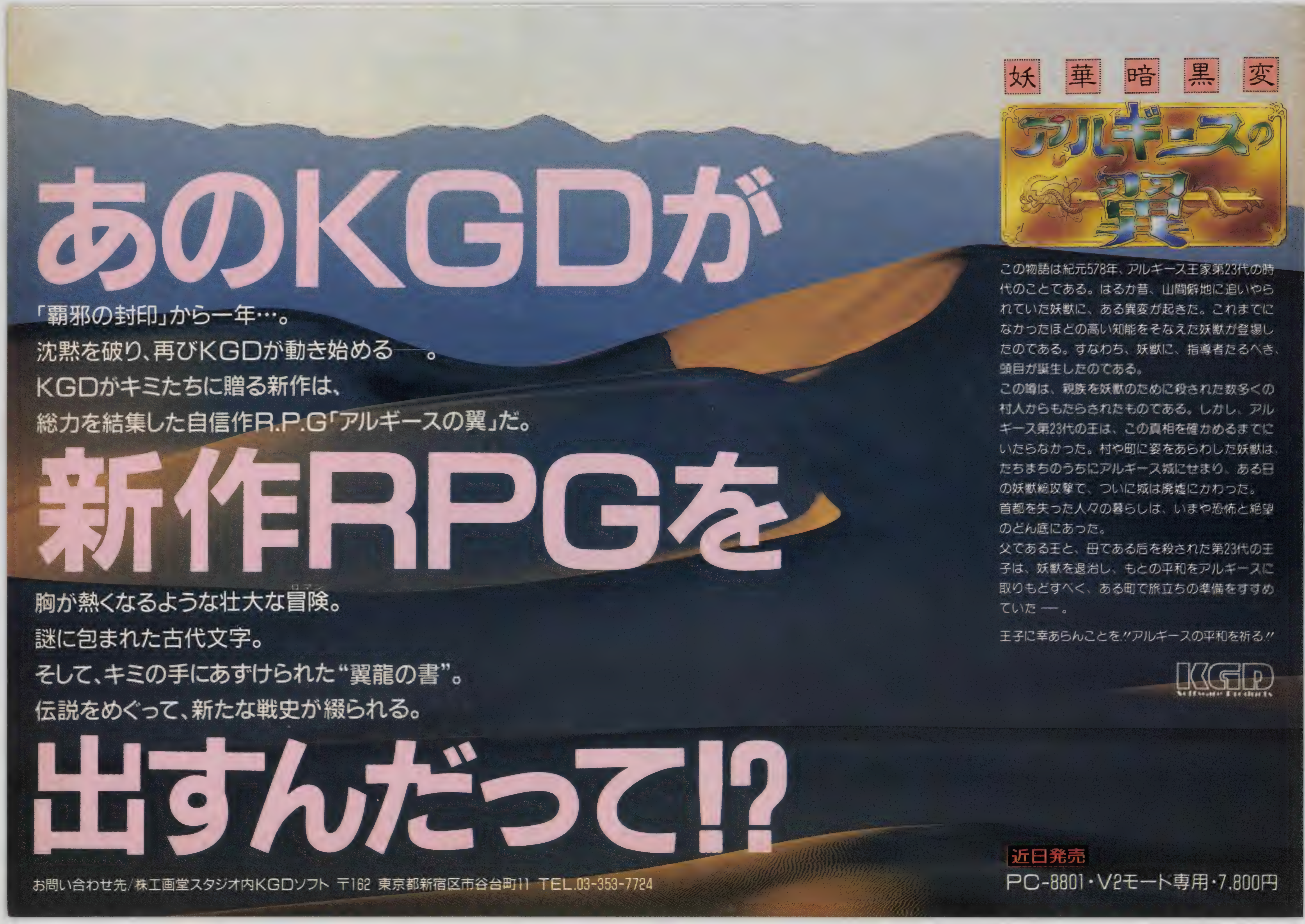
グラフィックは、フルカラーの高速4方向スクロール。
にもかかわらず、チラつきが全くなく、常に美しく鮮やかな画面で、プレイヤーを「Ys－イース」の世界へとひきずりこんでいく。
また、ハードの限界を超えるほどの高レベル、BGMも、まるで、当然のごとく、場面ごと変化して、ムードを高めている。

壮大な優しい世界

原稿用紙60枚にも及ぶ小説からはじまる冒険は、多くの謎をはらんでいるが、単なる謎解きでは終わらない。
ゲーマー自身が主人公になった気分で、イマジネーションの世界を、ただよい、そして、ゲームの奥に構築された壮大なる「Ys－イース」の世界を体験する。
すべてのゲーマーに、この爽やかな感動を体験してほしい。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL.0425(27)6501

SF ROLE-PLAYING GAME
PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2
サイキックウォー
星暦3656年、KGD星域に再び帝国の魔手がしのび寄る。KGD星域同盟の誇るサイキック部隊に対抗し、帝国軍は、あらたに最新鋭の機械化サイキックアーマーを開発。全面戦争に突入しては、KGD星域が危い！そこで、同盟最高評議会は、敵の軍事中枢である人工惑星基地を爆破すべく、極秘のうちに敵星系にサイキックソルジャーを送り込んだ。
「銀河超能力戦記」の幕が、いま、開く！
ステーション"ラムサ"
物語はここから…
'87も、あと少しでチョン。で、どうせならオモシロイこと、タノシイこと、すべからく、やることやって幕を閉じたいよネ。まだサイキック体験をしていないキミに思いっきり走ってほしいのが、この「サイキックウォー」。宇宙をまたにかけて、あっちの星、こっちの星でサイキックの火花を散らせば、大コーフンのるつぼなのだ。そんなびっくりの世界をチョッとのぞいてほしい。
中立ステーション"ラムサ"で味方をふやすのだ!!
これから始まる長い長〜い宇宙の旅。まずは、味方を見つけることが勝利への第1歩。ところがどっこい、敵も味方も、ところかまわずブッと突然現れるから、そこで0.1秒を争うキミの状況判断サイキックが要求されるワケ。ヤバイと思って撃ったら味方だった、じゃスマサレナイゼ。
ミントン
シュロス
ポスポポイ
ジフトック
疲労回復・
サイキックばりばりの素！
誰にも言わないなら教えたげるっ、てな貴重なヒミツをひとつ打ち明けよう。敵との激戦でヘトヘトになりつつあるキミをやさしく迎えてくれるのが、ラムサシティーのどこかにあるバイオルーム。しかも、ピッチピチのかわいい女の子がニッコリ笑って、治療してくれるのダ。
バイオルーム
で待ってマス！
新・SFサウンゾ体験!!
シンセで編曲したオリジナルのミュージックテープがついてくるから宇宙をリアルスペースで楽しめるんだ。
■PC-8801/mkII
(1ドライブ可)
■PC-8801SR以後
(V2mode/2ドライブ専用)
■PC-9801シリーズ〈定価各8,800円〉
各機種移植進行中！
資料請求券
POPCOM・12
KGD
ホットライン
A・S・A・K・O
CLUB
わぁーい！もうすぐあさ子のどわーい好きなクリスマス。すでにあさ子の鼓動は、ジングルベルのノリよん。
外でピュンピュン木枯らし吹く冬こそ、ゲームの季節。　KGDでは真冬の元気いっぱいの企画をいっろいろ用意してマース！
おたのしみにネっ！
お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ内KGDソフト　〒162 東京都新宿区市谷台町11　TEL.03-353-7724


妖 華 暗 黒 変
アルギースの翼
あのKGDが
「覇邪の封印」から一年…。
沈黙を破り、再びKGDが動き始める――。
KGDがキミたちに贈る新作は、
総力を結集した自信作R.P.G「アルギースの翼」だ。
新作RPGを
胸が熱くなるような壮大な冒険(ロマン)。
謎に包まれた古代文字。
そして、キミの手にあずけられた"翼龍の書"。
伝説をめぐって、新たな戦史が綴られる。
出すんだって!?
この物語は紀元578年、アルギース王家第23代の時代のことである。はるか昔、山間僻地に追いやられていた妖獣に、ある異変が起きた。これまでになかったほどの高い知能をそなえた妖獣が登場したのである。すなわち、妖獣に、指導者たるべき頭目が誕生したのである。
この噂は、親族を妖獣のために殺された数多くの村人からもたらされたものである。しかし、アルギース第23代の王は、この真相を確かめるまでにいたらなかった。村や町に姿をあらわした妖獣は、たちまちのうちにアルギース城にせまり、ある日の妖獣総攻撃で、ついに城は廃墟にかわった。
首都を失った人々の暮らしは、いまや恐怖と絶望のどん底にあった。
父である王と、母である后を殺された第23代の王子は、妖獣を退治し、もとの平和をアルギースに取りもどすべく、ある町で旅立ちの準備をすすめていた――。
王子に幸あらんことを!!アルギースの平和を祈る!!
KGD Software Products
近日発売
PC-8801・V2モード専用・7,800円
お問い合わせ先/株工画堂スタジオ内KGDソフト 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

ハイドライド完結編

驚異のパラレルワールド。

地上、ダンジョン、空中都市、そして未知の空間へ。
今、ハイドライドは感動のクライマックスを迎える。

5th ANNIVERSARY
創立5周年記念作品

11月21日発売
PC-8801mkIISR
(要2ドライブ) 5″2D・2枚組
¥7,800

12月中旬発売!!
MSX 専用〈RAM16K以上〉
4メガロム¥7,800
MSX2 専用〈VRAM128K〉
4メガロム¥7,800

●MSXマークはアスキーの商標です。

★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を越える驚異のパラレルワールド。
★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング、時間の概念までが加わり画面は時刻によって変化。
★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。MSX2版は512ドット高解像画面を採用。
★基本内容は3機種とも全く同じ。
★各種メッセージ、そして500にもおよぶ会話文は漢字表示(漢字ロム不要、全機種)。完全英語表示にもワンタッチで切り換え可能。
★BGMはFM音源、PSGをフルに使いきった14曲。PC88ではNEC純正サウンドボードIIにも対応の高感度ステレオサウンド。
★MSX版、MSX2版は、松下電器パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープでもOK。

★BGMは全部で14曲。PC-8801mkIISR版はステレオで聴けます!!
★途中ゲームデータのセーブは次のとおりです。
- PC-8801mkIISR版はデータディスクにセーブします。
- MSX専用、MSX2専用ロム版は 松下Panasonic製S-RAMカートリッジに対応し、簡単にセーブができます。もちろん、カセットテープにもセーブは可能です。

ハイドライド3 終了認定証をもれなく進呈!!

ハイドライド3を終了させた方にはもれなく、終了認定証を発行します。いくつもの難関をのり越え、すべての謎を解明した人だけが手に入れることのできるPASSです。ゲームを終了させた方全員に進呈します。じっくり落ち着いて取り組んで下さい。なお、ゲーム終了者の中から 先着100名様(各機種毎)に副賞としてステキなT&E製 特製カバー付 表彰状を進呈します。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

カリ・ユガの光輝

ディーヴァストーリー7〈終章〉 © 1987 T&E SOFT

SPACE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

スペース・シミュレーション・ウォー

"カリ・ユガの光輝"は、ディーヴァストーリー第7弾です。他の6機種と全く異なった本格スペース・シミュレーションです

星系数30、総惑星数151に及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を設定。惑星はそれぞれ異なる地形を持ち、各種建造物を保有して、各星系における円軌道上を移動しています

軍事的戦略に加えて、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右します。また、艦隊戦は、16種類の心理係数を持った各艦長が人工知能による戦闘を行ってゆきます。艦長は50人分が登録されており、おのおの性格付けされています。したがって作戦能力も異なって、艦長の任命なども勝敗の分かれ目となってきます。

惑星戦は戦術シミュレーションです。3－D表示される惑星を回転させ、軌道攻撃、地上攻撃を行います

シナリオによりディーバのさまざまなシチュエーションを再現可能です

ディーヴァの最終ストーリー"カリ・ユガの光輝"に御期待下さい。

創立5周年記念作品

PC-9801VM以上 5"2HD

PC-9801UV以上 3.5"2HD

各¥7,800 12月中旬発売!

SUPER LAYDOCK MISSION STRIKER

X1 スーパーレイドック

© 1987 T&E SOFT

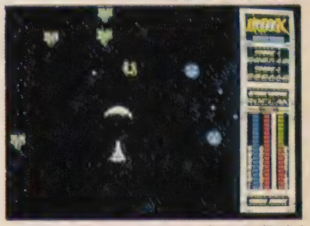
▲オープニングCG

シューティングも進化する――。

- 640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現!(X1turboのハイレゾリューションにも対応)
- 8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。
- ステージ数は14。
- オプションウェポンは増えて11種類。
- 2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。(1人でもプレイ可能)
- オプションウェポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。
- 自機(ネオ・ストーミーガンナー)のスピードを最大3段階に調節OK。
- 途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。
- スーパーレイドック全14ステージをクリアした方にはもれなく、階級章を進呈します。また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着100名様にT&E特製カバー付表彰状を進呈します。

創立5周年記念作品

5"2D・2枚組
¥6,800
12月中旬発売!!



▲新装備のオプションウェポンで攻撃だ!

●MSXマークはアスキーの商標です。

T&E SOFT MSX技術の集大成 MSX RAM16K以上 2メガロム¥6,800絶賛発売中

T&E SOFTテレフォンサービス ☎名古屋〈052〉776-8500

T&EマガジンNo.15発行中(ハイドライド3開発裏話掲載)!!

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

T&E SOFT 創立5周年特別企画

T&E SOFTでは、ユーザーの皆様の日頃からの御愛顧に感謝して、今年末から来春にかけて創立5周年特別企画を用意しています。

第1弾

創立5周年記念作品4タイトルにはすべて、"T&E SOFT COLLECTION"が付いています。T&E SOFTが1982年から5年間、開発、販売した作品がすべて分かるハンドブックです。

この"COLLECTION"は、T&E SOFT 5年間の蓄積が凝縮され、しかも技術的にも、市場的にも、さまざまな面で著しい発展をなしとげたゲームソフト界の「本流」を物語るものとして貴重なものと言えるでしょう。いわば、ゲームソフト史を知る上での必須アイテムです。ぜひご覧になられることをお勧めします。

第2弾

年末発売となります、創立5周年記念作品3タイトル(ハイドライド3、カリ・ユガの光輝、X1スーパーレイドック)には、もれなく"T&E SOFT 創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー"が付いています。これは過去5年間のT&E製品の中でとくに人気のあったBGMばかりを集めたものです。

プロミュージシャン浅倉大介氏による素晴らしいシンセサイザーの演奏をお楽しみ下さい。

なお、このゲームミュージックライブラリーは、3タイトルのいずれも、当社年内出荷分に限り、付いています。1988年1月1日以降出荷分からは付属されませんので、ご了承下さい。

■ゲームミュージックライブラリー曲名

C 1987 T&E SOFT C 1987 TOSHIBA EMI LIMITED

SIDE 1
1. LEGENDS OF STAR ARTHUR
2. HYDLIDE I～HYDLIDE II (MEDLEY)
3. DAIVA a. DAIVA 1 (MAIN THEME)
   b. FLAME OF VLITRA
   c. ASURA'S BLOODFEUD
   d. MEMORY IN DURGA
   e. LIGHT OF KARI-YUGA

SIDE 2
1. SUPER LAYDOCK
   a. THEME MUSIC
   b. BLACK STORMY GUNNER
   c. THE FRONT BASE
   d. B·I·S·H·A·M·O·N·T·E·N
2. HYDLIDE III (THEME MUSIC)

第3弾

ハイドライドシリーズは、ARPGの中でも最もユーザーの皆様に愛された作品と言えるでしょう。このシリーズは「ハイドライド3」をもちまして完結することになりました。長い間御声援ありがとうございました。

T&E SOFTでは、このARPGの最高峰ハイドライドシリーズをもっと多くの皆様にプレイしていただきたいため、MSX版に限り、スペシャルパッケージを用意致しました。価格は、ハイドライド3、ハイドライド2の2本組みでなんと 9,990円。限定5千本の発売です。まだ、ハイドライドシリーズをプレイしていない方には朗報です。もちろん特別企画第2弾でお知らせした"T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー"も付いています。なお、限定版のため品切れの際はご容赦下さい。

創立5周年記念作品はすべて新パッケージとなります。

パッケージも変わります。 T&E SOFTの創立5周年記念作品3タイトル(ハイドライド3、カリ・ユガの光輝(98版ディーヴァ)、X1スーパーレイドック)は、すべてT&E特製プラチナパッケージとなります。そして表紙には、創立5周年記念ゴールドマークが必ず表示されます。お買い求めの際には、創立5周年記念ゴールドマークとプラチナパッケージを必ずご確認下さい。

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付(年4回) ③T&Eソフトカタログの無料送付(年2～3回) ④新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 ⑤オリジナルグッズ(Tシャツ)等の割引販売 ⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます ⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています ■応募要領 ●住所(TEL) ●氏名(フリガナを必ず) ●年齢(生年月日も記入のこと) ●職業(学校名) ●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください。 ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。

最強のCGツール。

あのピクセル2がグレイドアップ――！
ピクセル3となって新登場――！

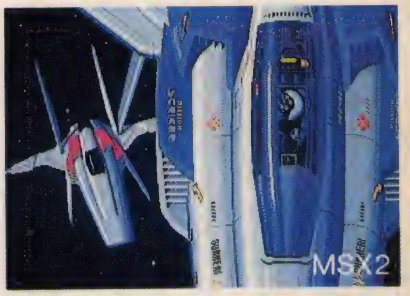
この1本でMSX2のオリジナルCGがあなたのものに…………

ピクセル3 PIXEL 3

©1987 T&E SOFT

MSX2 RAM64K/VRAM64K/128K 3.5″2DD ¥6,800

好評発売中――!!



★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。

★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5（256×212ドット 16色）とスクリーンモード8（256×212ドット 256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。

★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。

★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

★ バージョンアップのチャンス ★

T&Eソフトでは、ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置を御使用の方にピクセル3へのバージョンアップサービスを行います。（ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。）

ピクセル2のプログラムディスケット（3.5″1DD）とマニュアルに、バージョンアップ料（送料・手数料込み）2,000円を添えて、住所、氏名、TEL、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T&Eソフトピクセル2バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。ピクセル3(3.5″2DD)と新マニュアルに交換致します。

●MSXマークはアスキーの商標です。

ATTACK '88 in ALTA

開催のお知らせ

T&E SOFT 年末新製品先行発表会

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

日時/11月15日(日)・午前11時～午後4時

会場/新宿・スタジオアルタ

T&E SOFTがユーザーの皆様からの5年間の御愛顧に感謝して、総力をあげて取り組み、開発したハイドライド3、カリ・ユガの光輝、X1スーパーレイドック等が体験できます。その他、プロミュージシャンによる新作ゲームミュージック演奏をはじめ、盛り沢山の企画を用意しています。

ゲームフリークはもちろん、どなたでも御参加でき、入場は無料です。ぜひ、お誘い合せの上、御来場下さい。

入場無料

新宿東口スタジオアルタに集合だ!!

T&E SOFT 創立5周年記念フェア開催

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

T&E SOFTでは、全国各地のパソコンショップで"創立5周年記念フェア"を開催します。御来場の方の中から抽選でT&E SOFTオリジナルグッズをプレゼントします。どんどん来て下さいネ。

関東地区● 11/21(土)上新電機(J&P渋谷店)
11/22(日)上新電機(J&P町田店)
11/23(祝)西武百貨店(池袋店)

近畿地区● 11/14(土)上新電機(J&Pテクノランド)
11/15(日)上新電機(J&Pメディアランド)
11/22(日)上新電機(J&P京都寺町店)
11/23(祝)星電社(Seiden三ノ宮本店・特設会場)

中部地区● 11/29(日)栄電社(岡崎店)
12/5(土)栄電社(テクノ豊橋)
12/6(日)栄電社(テクノ名古屋)

中国地区● 11/28(土)ダイイチ(パソコンCITY)

九州地区● 11/29(日)ベスト電器(福岡本店・7F)

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。
■マガジンNo.15ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT® INC.

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.15 請求券 ポプコム12月号

'87総合カタログ 請求券 ポプコム12月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく罰せられます。

Panasoft / T&E SOFT INC.

※全て画面写真は開発中のものです。

大興奮!! 総画面数180

各ステージは約30画面、複雑な階層構造の6ステージで構成／スクロール画面に扉やアップ・タウンの階段、ワープポイントなど興奮満載！

ド肝を抜く ド巨大さだ

キャラクター(アシュギーネ)は、オリジナルを忠実に再現するために、32×64ドットを採用！敵キャラクターは、なんと平均サイズ32×32ドットその上、驚きの超巨大キャラも登場！

極めたぞ!! オリジナルBGM全10曲

最高!! スーパーグラフィックス

ピクセル3による特殊テクニックを駆使し、ドット単位のスムーズスクロールを実現！

(2連太陽)

(2ステージ画面)

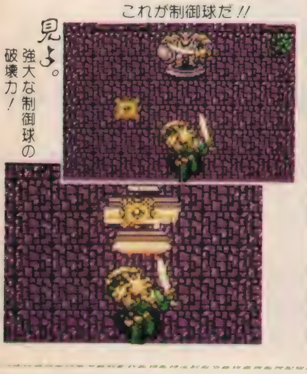
警告!! 2連太陽の謎

画面上部には、回転する不気味な2連太陽。重なった時、必ず何かが起る。一瞬も目が離せない！

NUCLEAR OF THE NEPENTAS

完成！

新必殺技！
必殺の武器は制御球



超リアル！

これが恐怖の戦闘シーンだ

剣を刺すと効果音とともに敵キャラは血しぶきをあげて倒れ、剣には真赤な血糊がベタリ!! これはもう実戦さながらの大迫力だ！

爆烈する！

データ・ジョイントツール
パナアミューズメントカートリッジ

爆烈1 抜群のレベルと生命力をひっさげ「復讐の炎」に突入。

爆烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「復讐の炎」とデータ互換が可能です。
＊パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

虚空の牙城
↓↑
Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ
↓↑
復讐の炎

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新情報告知 T&E SOFTテレフォンサービス 052-776-8500

アシュギーネ第2弾・第3弾発売キャンペーンインフォメーションボード 1

品番／SW-M001
定価／3,800円
品名／MSXゲーム用 S-RAMカートリッジ
発売／松下電器産業株式会社 パナソフトセンター
RAM容量／8Kbyte
電池寿命／5年間保証

新作体験フェア開催

北海道	そうご電器YES(札幌)	11/21土・22日・23月
	そうご電器旭川店	11/21土・22日・23月
	札幌ナショナルショウルーム	11/21土・22日・23月
群馬	ビックカメラ高崎東口店	11/21土・22日・23月
東京	ロケット3号店	11/28土・29日
	石丸電気マイコンセンター	11/28土・29日
	ヤマギワテクニカ店	11/21土・22日・23月
	ミナミ電気館	11/14土・15日
	ラオックス中央店	11/14土・15日
	ラオックス蒲田店	11/21土・22日・23月
	西武百貨店池袋店	11/28土・29日
	アムス西武三軒茶屋店	11/14土・15日
	ムラウチ本店	11/21土・22日・23月
	ビッグカメラ東口店	11/22日・23月・28土・29日
	カメラのさくらや新宿本店	11/22日・23月・28土・29日
	カメラのさくらや池袋店	11/22日・23月・28土・29日
	カメラのトイ渋谷店	11/22日・23月・28土・29日
神奈川	エル商会上大岡店	11/22日
	エル商会大和店	11/22日
	エル商会青葉台店	11/22日
静岡	すみやパソコンアイラント	11/28土・29日
静岡	メルパII(浜松)	11/29日
福井	3QPAS店	11/28土
富山	三共	11/29日
愛知	ジャスコ岡崎店	11/22日・23月
	ジャスコ豊田店	11/22日・23月
大阪	上新電機J&Pテクノランド	11/14土・15日
	ニノミヤエレランド	11/22日
	梅田阪神ナショナルショウルーム	11/21土・22日・23月
兵庫	星電社三宮本店	11/14土・15日
	星電社宝塚店	11/14土・15日
	星電社明石本店	11/14土・15日
	星電社姫路本店	11/14土・15日
	ニノミヤ姫路店	11/22日・23月
岡山	ベスト電器岡山店	11/14土・15日
	ダイイチ青江店	11/28土・29日
	ダイイチ倉敷店	11/28土・29日
広島	ダイイチパソコン館本店(広島)	11/28土・29日
	ダイイチ福山店	11/28土・29日
	ダイイチ呉パソコン館	11/28土・29日
	ベスト電器呉パソコン館	11/21土・22日・23月
山口	ダイイチ岩国店	11/28土・29日
鳥取	電視館(倉吉)	11/28土・29日
愛媛	ダイイチパソコンCity(松山)	11/28土・29日
香川	ダイイチ高松店	11/28土・29日
福岡	ベスト電器福岡本店	11/21土・22日・23月
	ベスト電器博多店	11/21土・22日・23月
	ベスト電器西新店	11/14土・15日
	ベスト電器小倉パソコン館	11/14土・15日
	ベスト電器黒崎パソコン館	11/14土・15日
	ベスト電器飯塚パソコン館	11/21土・22日・23月
	ベスト電器久留米パソコン館	11/14土・15日
	ダイイチデオニー(北九州)	11/28土・29日
佐賀	ベスト電器佐賀店	11/14土・15日
長崎	ベスト電器長崎パソコン館	11/21土・22日・23月
	ベスト電器浜の町店	11/14土・15日
	ベスト電器四ヶ町パソコン館	11/14土・15日
熊本	ベスト電器熊本パソコン館	11/21土・22日・23月
大分	ベスト電器大分パソコン館	11/14土・15日
宮崎	ベスト電器宮崎店	11/21土・22日・23月
	寿屋宮崎店	11/14土・15日
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	11/21土・22日・23月
沖縄	ベスト電器那覇パソコン館	11/21土・22日・23月

第2弾 12月上旬新発売
スーパーアクション・アドベンチャー
アシュギーネ
Ashguine
こくう がじょう
虚空の牙城
©1987 CMらんど MATSUSHITA T&E SOFT
MSX2 (V-RAM 要128K) 2メガROM
SW-M002 ¥6,800
究極のスーパーアクションアドベンチャー登場！
吠えろ、牙!!
Programed By T&E SOFT
Produced By Pana Amusement Production
ネペンテスは2連太陽を回る惑星。果てしない戦乱の時代、バヌーティラカスに追われたアシュギーネは両親とともに、地下の遺跡で平和な少年時代を過ごすが、ある日バヌーティラカスの放った討伐隊の手で両親を惨殺されてしまう。必死の思いでその場を逃がれたアシュギーネ。そこで彼はネペンテスの「核」であり、惑星の命そのものである惑星生命体「ヴィ」と接触。「ヴィ」の力を得たアシュギーネは強力な武器を与えられ、今ここに伝説の聖戦士として甦えった！ そしてアシュギーネは旅立つ。仇敵バヌーティカラカスの牙城ギゼマール城へと!!
（企画・開発）（株）ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 TEL.052(773)7770
（総発売元）松下電器産業株式会社 パナソフト センター 〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号 TEL.03(475)4721

Panasoft／マイクロキャビン

（地下画面）

※全て画面写真は開発中のものです

大迫力!! マップサイズは、驚異の240画面

画面はタテ　ヨコ高速スクロールでスピーディ。マップは6ステージで構成され画面数にするとなんと約240画面分の広さに匹敵!!

高感度!! オリジナルBGM全8曲

オープニング、エンディング、各ステージにオリジナルBGM採用。特殊効果音と合わせて、ド迫力のサウンド・シーンだ！

秘技!! 必殺技はシールドを使え

美麗!! オープニング エンディングのファンタジック・シーン

A WAR TO END WAR

情報収集！

コンタクトモードで秘密情報をつかめ

コンタクトモードで、良心的キャラと会話を交わそう。必要な情報が得られるかもしれない。

興奮度最高！

すばやく切り換わる戦闘モード

マップ移動中に出現する敵シンボルに接触すると、瞬時に画面が変わり、迫力ある戦闘シーンに切り換わる。

凶暴な敵キャラは高速、かつ複雑に、次々と襲いかかってくる。

激烈する！

データ・ジョイントツール
パナアミューズメントカートリッジ

激烈1　強力パワーと生命力をひっさげ「虚空の牙城」へ。

激烈2　ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「虚空の牙城」とデータ互換が可能です。
※パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

復讐の炎
↓↑
Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ
↓↑
虚空の牙城

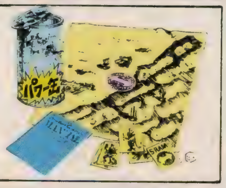
Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ　ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新ソフト情報　マイクロキャビン インフォメーションダイヤル　0593-53-3611

アシュギーネ第2弾・第3弾発売キャンペーンインフォメーションボード2

1 必殺クイズ！
クイズ正解者の中から抽選で、毎週500名！なんと合計4500名の方にアシュギーネパワー缶をプレゼント!!

2 ビッグタイトルをねらえ
期間中、アシュギーネ第2弾、第3弾の2タイトルを完全クリアすると君だけのシリアルナンバー入りアシュギーネライセンスホルダーをもれなくプレゼント!!



THE LINKS

MSX通信で楽しめる「虚空の牙城」「復讐の炎」／アシュギーネ連続小説を、12月上旬より、リンクス・ネットワークで10週連続実施決定。小説の中には、攻略法のヒントが、かくされている。
詳しくは、リンクスまでお問い合わせ下さい。　TEL075-211-3441

ハイテクゆうパック

●郵便振替によるお申込み先

口座番号	東京3-48932
加入者名	(株)日本テレソフト

※欲しいソフトが近くのショップになくておこまりの方は郵便局でお申込みください。約1週間でお届けします。
〒102 東京都千代田区二番町1　㈱日本テレソフト　TEL03-264-0800

驚異のアクションロールプレイングアドベンチャー登場！

燃やせ、炎!!

惑星ネペンテスの運命を狂わせ遺伝子操作によって醜い種族を作り出した７人の神「ハヌーティラカス」……アシュギーネは父と母をハヌーティラカスの作り出した運命によって惨殺されてしまった。怒りの炎に燃えるアシュギーネは、今、復讐のために立ち上がった！　惑星ネペンテスを旅するアシュキーネの前に立ちはだかる、凶暴な戦闘民族のクール兵や金属の殻を持つ甲虫etc…激しい戦闘を繰り広げながら、アシュキーネの復讐の旅は続く。めざすは宿敵７人の神のいる「衛星ネオサンテ」だ!!

(企画・開発) (株)マイクロキャビン　〒510 三重県四日市市安島2-9-12　TEL.0593(51)6482
(総発売元) 松下電器産業株式会社 パナソフト センター　〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号　TEL.03(475)4721

アクティブなグラフィックアニメーション
スーパーナチュラルサウンド
オリジナルBGM

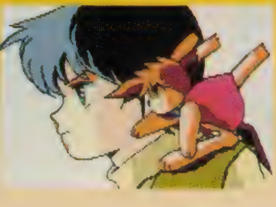
SeiLane セイレーン

アドベンチャーゲーム

全国 12月10日 ロードショー

完全オリジナルストーリーとグラフィックによる
ファンタジック・ビジュアル・アドベンチャーゲーム巨編「セイレーン」。
マイクロキャビンのビジュアル・テクニックを駆使した音と映像のファンタジア。
今までにない新しいファンタジーの世界が、ここに誕生しました。

▶PC88SRシリーズ：5インチ2D、4枚組　FM音源対応　サウンドボードII対応
▶PC98シリーズ：5"2HD版/5"2DD版/3.5"2DD版　各2枚組、FM音源対応　　各￥7,800

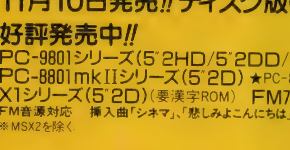


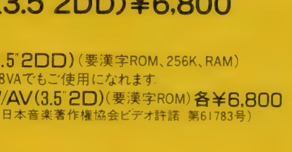
ヒット街道、おさわがせします!

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

C R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV





※上の写真はMSX2の画面です

新発売!! MSX2 ROM版 ￥6,800 大容量2メガロム
11月10日発売!! ディスク版(3.5"2DD)￥6,800

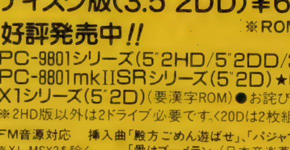
好評発売中!!
PC-9801シリーズ(5"2HD/5"2DD/3.5"2DD)(要漢字ROM、256K、RAM)
PC-8801mkIIシリーズ(5"2D) ★PC-88VAでもご使用になれます.
X1シリーズ(5"2D)(要漢字ROM)　FM77/AV(3.5"2D)(要漢字ROM) 各￥6,800
FM音源対応　挿入曲「シネマ」、「悲しみよこんにちは」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾　第61783号)
※MSX2を除く

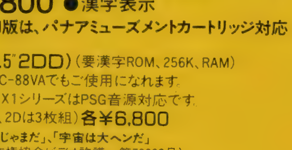
アドベンチャーゲーム

ROM版は大容量
4メガロムだっちゃ!

うる星やつら
～恋のサバイバル・バースディ～

C R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV





※上の写真は88SRのシリーズの画面です

12月3日発売!! MSX2 ROM版 ￥7,800 大容量4メガロム
ディスク版(3.5"2DD)￥6,800 ●漢字表示
※ROM版は、パナアミューズメントカートリッジ対応

好評発売中!!
PC-9801シリーズ(5"2HD/5"2DD/3.5"2DD)(要漢字ROM、256K、RAM)
PC-8801mkIISRシリーズ(5"2D) ★PC-88VAでもご使用になれます.
X1シリーズ(5"2D)(要漢字ROM)●お詫び：X1シリーズはPSG音源対応です.
※2HD版以外は2ドライブ必要です.(2DDは2枚組、2Dは3枚組) 各￥6,800
FM音源対応　挿入曲「殿方ごめん遊ばせ」、「パジャマじゃまだ」、「宇宙は大へンだ」
※X1、MSX2を除く　「愛はブーメラン」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾　第70093号)

最新ソフト情報　マイクロキャビンインフォメーションダイヤル　0593-53-3611

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社か創作・開発した著作物です. レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます. 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

ARTDINK

「箱入り娘」?
イエ、「箱入りロボット」の登場です。

新発売

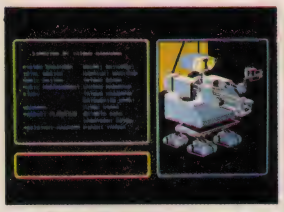
PC-9800シリーズ
- PC-9801 及び PC-9801U では作動しません。
- マウス対応
- FM音源対応
- 必要メモリ 384KB

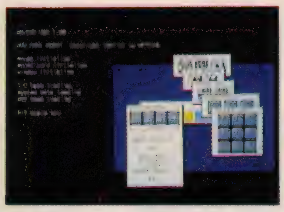
【メディア】5"2DD 5"2HD 3.5"2HD
【価　格】9,500円

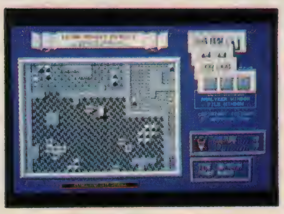
PC-8800シリーズ 12月発売予定
- PC8801 mkII SR以上

【メディア】5"2D
【価　格】7,800円

自己学習型ロボットシミュレーションゲーム
ハウ・メニ・ロボット







● 画面写真は開発中のものです。

ロボットが考えます、判断します、そして記憶します。

AI 的感覚が十分に感じられる「ハウ・メニ・ロボット」。
ロボットは操作されることにより、その動きを記憶。
次からはシーンの状況を判断し、自らが行動をシミュレート。
何者かによってセットされた時限爆弾の処理。
それを妨げようとする邪魔者からの退避。
行く手を阻む障害物の突破。
エネルギーとなる光の補充。限られた時間との戦い。
鏡に隠されたミステリー。奇怪な行動を起こす操作ミス。
脱出不可能となる暗室の恐怖。など……
スリリングな内容で刺激的な
自己学習型シミュレーションゲーム「ハウ・メニ・ロボット」。
目的達成の手段はさまざまです。

ハウ・メニ・ロボット
遊感・実感キャンペーン!
- 11月23日(月) J&P町田店
- 11月27日(金) J&P八王子店
- 11月29日(日) J&P渋谷店　他。

本格的SFシミュレーションゲーム
地球防衛軍
戦闘機の設計から始まり、戦術・戦略をインプット
太陽系惑星を舞台に、侵略者を迎え撃つ
スリリングな未来的感覚ゲーム

- PC-9800シリーズ　9,500円
  ※PC-9801及びPC-9801Uでは作動しません
- PC-8800シリーズ　7,800円
  ※PC-8801mKII SR以上
- X-1turboシリーズ　7,800円

本格的鉄道シミュレーションゲーム
A列車で行こう
会社経営と鉄道シミュレーションをリンク
アーリーアメリカンを感じさせる
リアリティ溢れるNEWタイプのゲーム

- PC-8800シリーズ　7,800円
- X-1turboシリーズ　7,800円
- MZ-2500シリーズ　7,800円
- FM7/NEW7/77/77AVシリーズ　7,800円

A列車で行こう98
A列車で行こうFMR
16ビット対応版の「A列車で行こう」は
レールを引く荒野のマップが3種類と豊富
湧き上がる臨場感をお楽しみに

- PC-9800シリーズ　9,500円
- FMR-50/60　9,500円

新発売　※FMR60は16ドット表示カードが必要です

ARTDINK
株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL 0474-77-7541
お求めは、お近くのパソコンショップ、
または現金書留にて　(送料サービス)

4つの物語が現実から
幻想へと飛翔する。
Tine

HEART SOFT

永い間空間を漂い続けた精神体は、自然界の4つの力を受け継ぐ4人の民に乗り移った。精神体と同化した4人の民、風の民・火の民・水の民・地の民は精神体を開放すべく世界の果てに住む「翼有る者」のもとへと旅立つ。

水の民　地の民

火の民　風の民

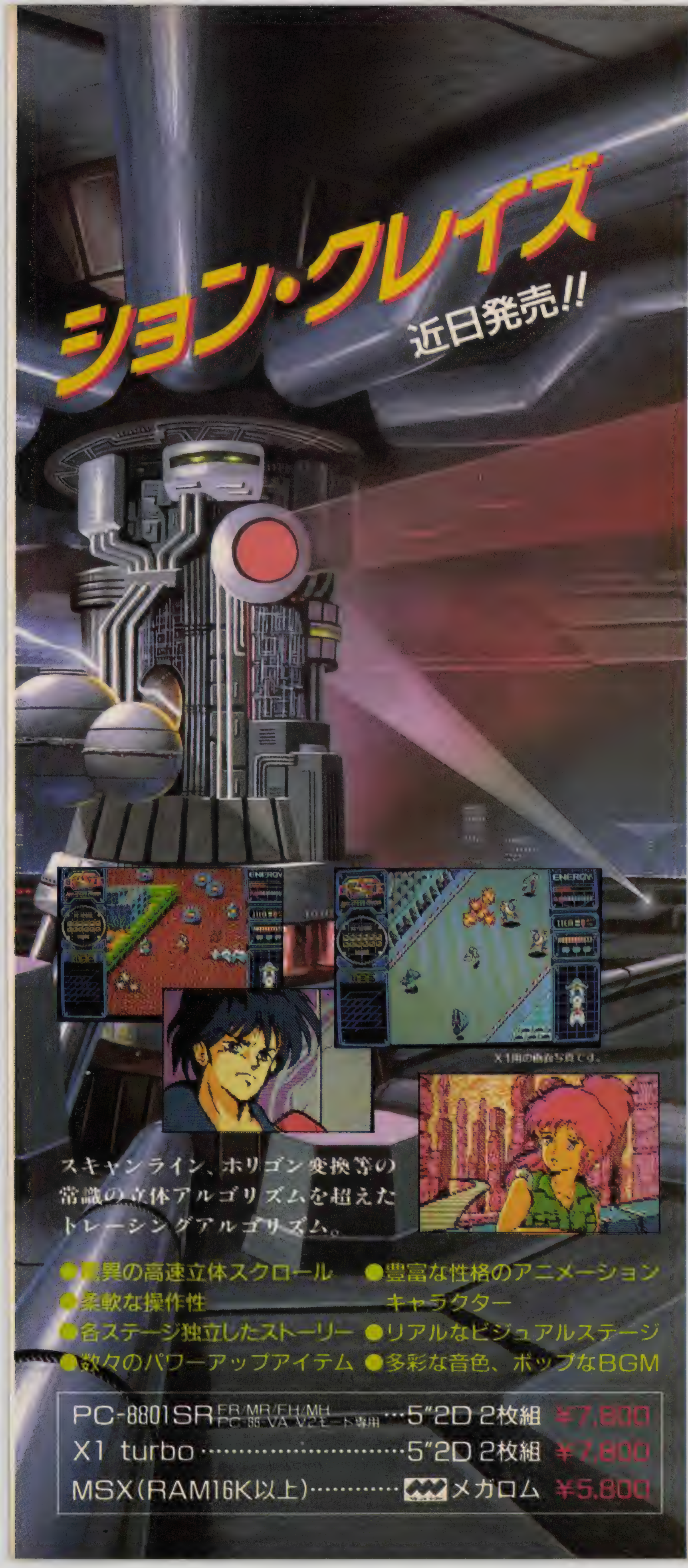
ハイバーニア

四季により変化するマップ約53000HEX
地形の種類 約150、音楽 約50曲
PC-8801SR以降(V2モード使用)
5″2D大容量490Kフォーマット2枚組
定価 8,800円
PC-9801シリーズ………………開発中

ハート電子産業(株)
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F　TEL045-461-6071(代)

〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。
※送料サービス

CRAZE
スクランブルムーブメントアク
3Dシューティング
第2弾
前作「VAXOL」を凌ぐスケール、スピード、ストーリー、リアル性。
そして縦横無尽に走り回る敵キャラ、各面に出現する巨大ボスキャラ。
高鳴る鼓動、恐怖、そして秘められた謎。
パソコン3Dアクションゲーム再始動!!
遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。時が経ち、人々の間には階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる1人の男がいた。
その名は "CRAZE"/そう走る狂気と――。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、
その中を走りぬけるスーパーバイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?
HEART SOFT



HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

VAXOL ヴァクソル

フルカラー、フルアニメーション。
完全三次元座標変換の3D画面、24,000コマで
迫る新世代シューティングゲーム『VAXOL』
好評発売中!

PC-8801SR/FR/MR/FH/MH/88VA
V2モード専用 5″2D 2枚組 ¥7,800
MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800

MSXはアスキーの商標です。

ハート電子産業(株)

〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071(代)

〈開発スタッフ募集〉
フログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・フロテクト作制 移殖者募集アルバイト可

〈通信販売〉 ※送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。

歴史を動かす 影 三匹!!
今、忍者を超えた凄い奴らがやってくる…
邪鬼丸は愛する女“あやめ”との再会を誓って,甲賀を目指した。
幻妖斎は仙術の最高峰“凍結術”を得るために,飯道山へ向かった。
小源太は友の仇“加当段蔵”を討つために,流浪の旅に出た。
そして彼らが出会った時,歴史を変える巨大な歯車が回り始める。
服部半蔵・猿飛佐助・石川五右衛門・百地三太夫・織田信長・柳生石舟斎など,
戦国時代に生きた強者達が待ち受けるなか,一体何が起こるのか!?

Brain Grey 第一回記念作品

ぬけにんでんせつ

抜忍伝説

翼をもった男達

映画や小説では描ききれない，クロスオーバー・ストーリーをパソコンゲームでついに実現〃
まったく異なった3タイプのストーリーが，1つのゲーム上で同時進行する。しかも，その謎はお互いに交差し，君の五感を直撃。映画を超える興奮と，奇想天外なストーリーの後に待ち受ける二重三重のどんでん返し。　圧倒的支持を得て，噂の抜忍伝説，いよいよ公開〃

●画面は開発中のものです。

●PC8801SRシリーズ 11月20日発売予定
PC8801mKⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH/VA

●X-1シリーズ 12月16日発売予定

●PC9801シリーズ 12月16日発売予定

5" 2D　5枚組
5" 2DD 4枚組
5" 2HD　2枚組
3.5" 2DD 4枚組
価格 各9,800円

●2ドライブ専用
●外付ディスクは純正ドライブ以外での動作は保証いたしません。
●98・X1はFM音源搭載でないと音が出ません。

●FM-7/77, MSX2も開発中!

●お求めは、お近くのパソコンショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で、直接当社にお申し込み下さい。送料は当社負担となります。

株式会社ブレイングレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL. 03-499-6943

資料請求券
ポプコム
12月号

Vol. 4 Kitty WORLD

ENTERTAINMENT IS OUR BUSINESS

キティ月刊情報コラム 1987・12月号

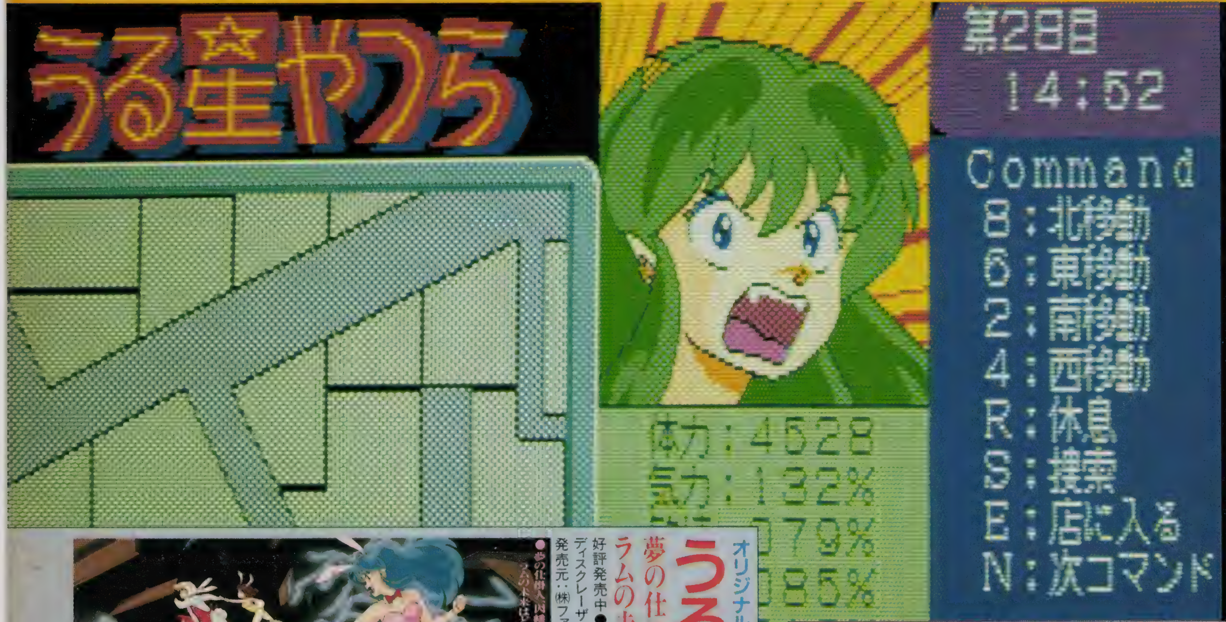
ロールプレイングノベルス

うる星やつらボーイ・ミーツ・ガール

'88年2月発売予定

PC8801 SRシリーズ PC8801mkIIシリーズ PC9801シリーズ X-1シリーズ

地球はカルラの持ってきたキノコによって、今や滅亡の時を迎えようとしていた。カルラの住む闇の国のキノコは光と熱で巨大化する性質を持ち、太陽光線を受けて今や高さ60メートル、友引町を中心に日本全土を覆う勢いなのだ。
ルパはもともとカルラと幼なじみだったが、ラムが許婚者だと聞かされてから、二人の関係は、ギクシャクしたものになっている。ラムとあたるもいつものように喧嘩を繰り返し、四人がそれぞれ意地を張り合った結果、いま地球にはあたるとカルラが、闇の国にはルパとラムがいる。
そして、地球にルパとラムのメッセージが届いた。
●友引町 町を覆う巨大キノコ。
と、突如空の一点から黒い影が広がる。急速に地表に近づくそれはなんと、空飛ぶ黒豚の群れである。黒豚は、ひときわ高いキノコにとりつき、あっというう間にそれを食べつくして、再び空の彼方へと消えていった。
ルパの声「諸星あたるに告ぐ」空に現れる黒マント姿のルパとラム。
ルパ「見てのとおり、キノコを除去できるのはおらのブタだけだ！」
ラム「ブタが欲しくばダーリン、うちと勝負するっちゃ。うちと鬼ごっこをして、十日以内にうちのツノをつかんだら、ダーリンの勝ちだっちゃ。うちは本気で逃げるっちゃ。もしもうちをつかまえたかったら…」
●ラムの顔アップ ラム「好きだっていうっちゃ!!」
●あたるの顔アップ 「だれがいうかアホーっ！」
こうしてふたりの運命を賭けた鬼ごっこがスタートした。



収録予定曲：宇宙は大ヘンだ！●I－YOU＆愛●パジャマ・じゃまだ！
他「うる星やつら」ヒット曲の数々

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ

オリジナル・ビデオ

うる星やつら'87

夢の仕掛人、因幡くん登場！
ラムの未来はどうなるっちゃ!?

好評発売中●ビデオ・カセット¥10,800
ディスクレーザー¥9,800
発売元：㈱ファイブエース 販売元：㈱ポニー

試験に出るうる星やつら

ファン必携の「うる星やつら」ワールド

幻のソフト「試験に出るうる星やつら」が今、ここに。
とにかくスゴい！マニア対象とうたっただけのことはある。
難問・奇問の数々に、果たして君は耐えられるか!?
Q1：ランのUFOでラムはそうじのついでに何をしたか？
1. 料理 2. トランプ 3. しりとり 4. 洗たく 5. 買い物

クイズ1200問 CG52枚 BGM24曲 PC8801シリーズFM音源ボード完全対応
うる星やつら・キャラクター図鑑、TV放映リスト付 ¥8,800
通信販売・問合せ先KAC事務局 03-379-3540

扉をあけて

新井素子原作の異色世界SF巨編の完全ゲーム化

超能力を持った女子大生、根岸美弥子（ネコ）はテレポーターの斉木杏と新しい仲間になるかも知れない山岸桂一郎を工事現場に呼び出した。
……まではよかったが。時空の歪みに入り異次元へ。そこで彼女は伝説の女王ネリューラにまつりあげられてしまう。
最初は半信半疑だった彼女も、民衆を救うために本気で立ち上がることを決意。彼女は抑圧されている中の国の民衆を開放することができるのか。3人は果たしてもとの世界に戻れるのか!?さまよえる三人と共に「明日へと続く心の扉」を開けるのは君だ！

PC8801mkIIシリーズ・X-1シリーズ（要漢字ROM2ディスクドライブ）
5インチ2Dディスク2枚組 ¥7,800 好評発売中

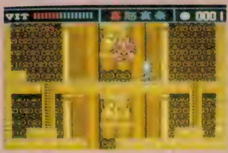
MSX新作ソフト紹介

GO!GO!

ハロー、くるんまだよ〜ん。元気してただか〜みんなあ。だんだん寒くなってきて、カぜもはやってるから体に気をつけろよ〜ん。そんで、今回もMSXビシバシ紹介しちゃうから、強い子になれよ〜ん。

ウッシャッまかしときっというう感じのゲームだもんね

ウシャス



コナミ　MSX2　メガロム　5,800円　10月24日発売

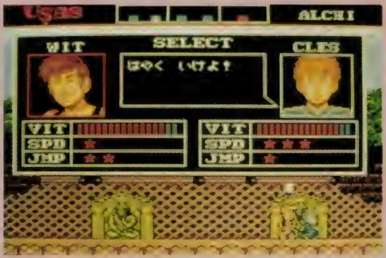
喜怒哀楽が愉快

ホゲッ。カゼをひいてしまっただ。グシュッ。今回のはとくにひどく、鼻はズビズビ出てきて、ティッシュで一生懸命鼻かむんだけど、かみすぎて皮膚が真っ赤。頭は熱でボーッとしているし、耳も熱のせいか鼻がおかしいせいか知らないけど、とにかくあまり聞こえない……。でも、締め切りはそんなことおかまいなしに来るから、死んでる、ホント。んだから、『ウシャス』おもしろいからすばらしく紹介したいんだけど、頭がおかしいので、変なとこあるかもしんない。でもしっかりやっかんね。ウーン。何書いてんだろう？

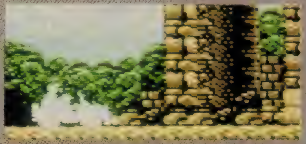
『ウシャス』とは、むかし、インダス文明が栄えたころの女神(地母神)のことで、当時ウシャスは母神のなかで最高の地位に君臨していた。だが、その地位は男性支配の部族アーリントンの戦争の神インドラによって奪われてしまったのだった。そしてウシャスは粉砕され、記憶だけが神話として残った——。

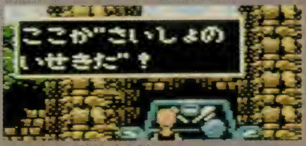
現代になって、ある大学の東洋史学科考古学専攻のアトレ教授が、彼の研究室で新聞を読んでいたところ、そのウシャス像が発見されたという記事を見つける。記事には「ウシャス像の額には500カラット台の宝石がはめられていた形跡があり、もしその宝石が見つかったならば、学術上今世紀最大の発見になると注目されている」と書かれている。これを読んだアトレ教授は、うだつのあがらないこの研究室の閉鎖が来年には確実になるという問題があったので、研究室でホコリをかぶっていた「ウシャス像」についての文献をひっ

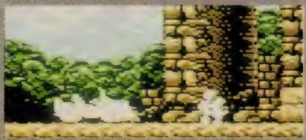
遺跡のマップである〜る。



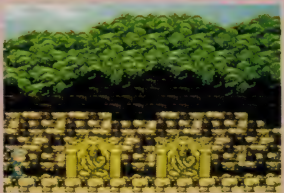
左がウィット、右がクレスだぞ。





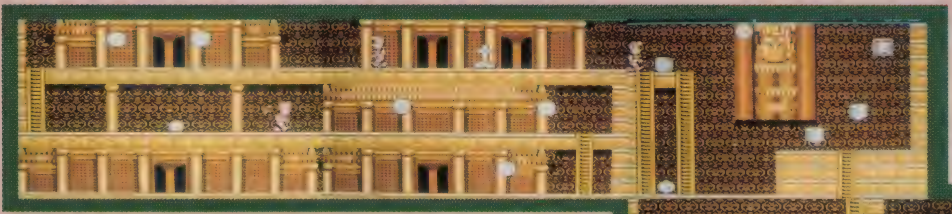


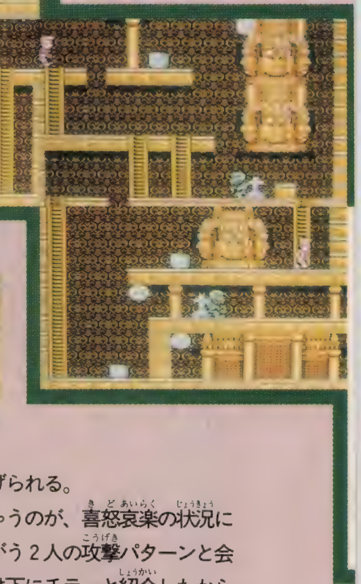
さあっ、教授から宝石捜しをいいつけられた2人は遺跡へ。



さあーブロックはどこから入る?

楽の中ボス「アンチョック」。





怒り狂って楽しんでちょうだい。 怒マップ

ホゲッ。ウィットがやられた。

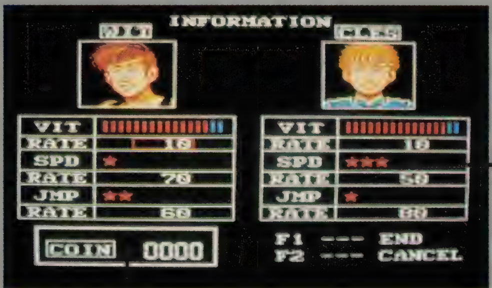
ここでお金をふやしておこう。

ぱり出し、これを発見すればここも助かると考え、その中に入っている遺跡の地図を頼りに、助手2人を宝石捜しに旅立たせるのだった。

助手2人ってのが、このゲームの主人公であるウィットとクレス。実際戦うのは、1人なんだけど、どっちかがやっつけられたとき、残りのキャラがあとで助けに行けるようになっている。ステージは1ブロック5つあって、うち4つは中キャラのいる扉で、うち1つはボスキャラのいる扉。これが全部で5ブロックある。4つの扉なんだけどこれが左から順に喜怒哀楽ってならんでいる。表向きはそんなこと書いてない。というのも、これは、その扉の奥にいる中キャラの部屋のカギのことで、各扉の中に必ずある、喜怒哀楽というユニットをとってキャラをカギと同じ状態にすることであけられる。

ユニットをとるまでだって、敵はたくさんいるし、カギをあけて入ったとしても中キャラは簡単にはやられてくれない。じゃっどう戦うの？と、なるが、そこはだいじょうぶ。各扉の中にはバイタリティーを回復するためのコインが点在している。そのコインは1、5、10円の3種類あり、これをたくさんためることによって、バイタリティーをとりもどせるし、スピードやジャンプ力も上げられる。

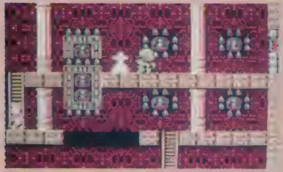
笑っちゃうのが、喜怒哀楽の状況によってちがう2人の攻撃パターンと会話。攻撃は下にチラっと紹介したから省くけど、会話は愉快。悲しいときは、「もうかえりてーな」とか「ほねはひろってくれよな」とかいうのに、怒っているときは「いきゃーいいんだろ」とか「だらしねーの」とかになっちゃう。見てるとなかなか人間クサくてよろしいのだ、これが。また、表情もそのときどきでちがうから注目ものだよ。

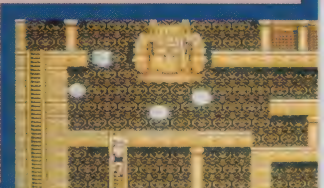


コインの数が表示されるパラメーター。2人のバイタリティーが1目盛り10円もするから、100円持っててもすぐ減っちゃう。だから、常時300〜500は持っていてほしい。

ウィットはジャンプ力があり、クレスはスピードがある。といったように最初2人のパラメーターは同じではない。だから、星の下の数字分お金を払ってパワーアップさせるのだ。

こうやって石を転がすんだよ。


通ると床がなくなるというところ。

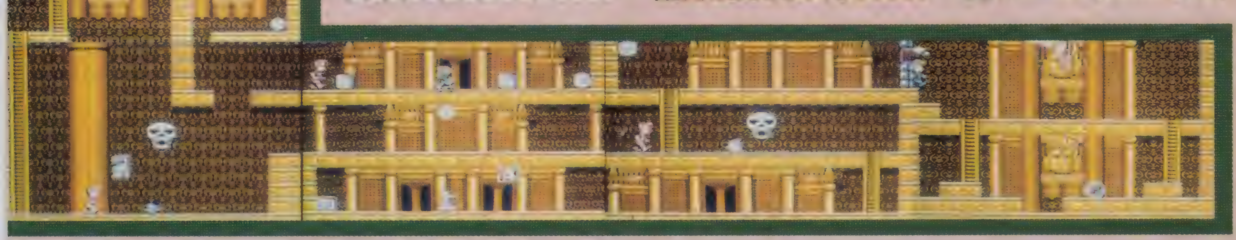


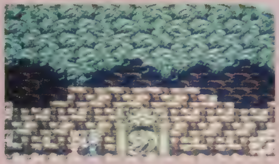
あと、扉(とびら)の中に入って中キャラのところにたどり着くまでは、迷路のようになってて、石を転がして台にしなきゃ進めないところや、トラップなんかがある。

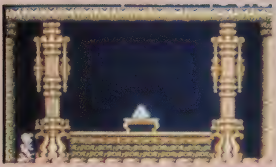
最初やるとトラップには必ずはまっちゃうけど、マップ覚えちゃえば回避(かいひ)できる。

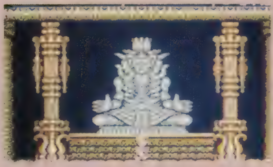
問題は石。早く動かせる感情とまったく動かせない感情があるから気をつけてほしいところだよん。

まだまだ、書きたいこといっぱいあるんだけど、行数がない。う〜。だからとにかく人間くさくっておもしろいことまちがいなしのゲームなんだ。くるんまなんかは、久しぶりに徹夜(てつや)でやる気にさせられたぞ。




ボスキャラのいる扉。


この宝石をとると……。


ウワー、ボスキャラだ。

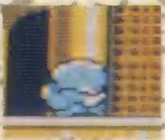
喜怒哀楽によってちがう 攻撃法

楽は連射ショットだよ。

哀は涙の玉みたいなノーマルショットだよん。

怒はその名のとおり火炎放射器だよ〜ん。

喜は3方向ミサイルが撃てる。哀はノーマルキック。

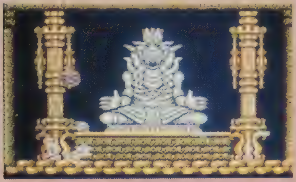

クレスの怒は前転体当たり。

哀マップ

悲しい顔して戦ってね。お願い。

仏像じゃなくて赤い玉をねらえ。

うっへっへっ。やっつけたどー。



松下の人気MSX2キャラクター、アシュギーネが2本のゲームになってよみがえった

アシュギーネ

パナソフトセンター　『虚空の牙城』『復讐の炎』どちらも、MSX2 2メガロム　6,800円　12月上旬発売予定

聖戦士の伝説がいまここに

松下電器の人気MSX2マシン、パナソニックA1のキャラクターであるアシュギーネがゲームになった。

以前出ていた（らしい）第1弾に続き、今回は第2弾『虚空の牙城』と第3弾『復讐の炎』が同時発売される。

まずは、両方のゲームの主人公アシュギーネ誕生までのバックストーリーを簡単に紹介しておこう。

惑星ネペンテスは、2連太陽を回る星だった。この星の住人プリタニアンは、過酷な環境の地上をさけ、地下に大文明都市を築いていた。しかし、ある時を境にこの文明も衰退し、滅亡の道をたどった。

時は流れ、ネペンテスにはプリタニアンの末裔エリトリア人と氷にすむ生物「グルトサウルス」から進化したグール人が生活するようになっていた。しかし、両種族はたがいに反発し合い、いつ果てるともなく戦いが続いていた。

両者の戦力はほぼ互角だったが、そこへ第3の勢力「バヌーティカラス」が現れ、グール人側についたため力のバランスがくずれることになった。そして彼らの飛行戦車の威力でグール人は戦いを有利に進め、ついにはエリトリア人の指導者を無残にも殺害してしまう。

このあまりの非道ぶりに、グール人の一人「ギー」は仲間を裏切り、とらわれていたエリトリア人の指導者の娘「ネシュア」を助け、砂漠をこえて、かつての地下文明の遺跡に身を隠した。

やがて2人の間には、遺伝子のちがいをこえて子どもが生まれる。彼はアシュギーネと名づけられ、少年時代を遺跡の中ですごし、やがてたくましい若者となっていった。

しかし、その遺跡もついにグール人に発見され、両親はバヌーティカラスに殺されてしまう。かろうじてその場をのがれたアシュギーネは、地下神殿で惑星生命体「ヴィ」と接触した。

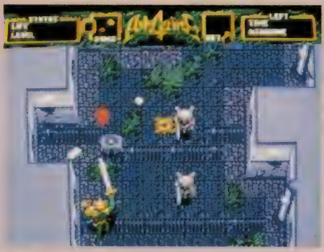
殺戮者バヌーティカラスを憎む「ヴィ」は、アシュギーネにその力を分けあたえた。こうしてアシュギーネは伝説の聖戦士となり、宿敵バヌーティカラスへ戦いをいどむことになったのだ。

アシュギーネ 第2弾『虚空の牙城』

第2弾の『虚空の牙城』の製作には、T&Eソフトがあたっている。

ゲームは主人公アシュギーネの動きに合わせて画面が縦にスクロールする、RPG的な要素もあるアクションゲームである。ゲームの目的は、もちろんバヌーティカラスをたおすこと。そのためには全部で6のステージをクリアしなければならない。それぞれのステージはいくつものブロックに分かれ、扉やワープゾーンでつながっているから、迷路を歩く要領で敵をたおしながら先へ進んでいくことになる。

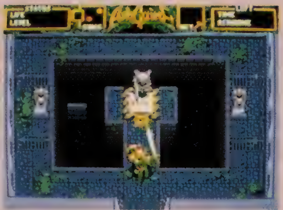
アシュギーネの使う武器は剣と制御球。剣はパワーカプセルをとることで2段階にパワーアップし、長くなったり先から火球が出たりする。ここでのグラフィックは剣で敵を刺すと、ビュッと血が飛び散り、剣にもべったりと血がつくという凝りようなのだ。制御球というのは、ふだんはアシュギーネのまわりを回っていて、いざというときになると敵に向かって飛んでいき、敵を破壊してもどってくるという武器



最高にパワーアップすると剣の先から火の玉が出るぞ。

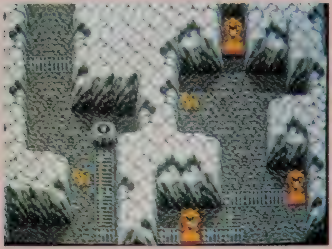
UPとDOWNで上下の階を行き来しながら先へ進むのだ。

敵と戦って、血がべっとり。



ワープ装置もある。

2面目。右にあるのは赤道を区切るカベだ。


3面は洞窟ふうのところ。

で、とても強力だぞ。

アイテム類は画面上部の2連太陽が1つになったとき、ステージのあちこちにある転送装置上に一定時間だけ現れる。これは「ヴィ」がアシュギーネを支援して、送ってくれているものなのだ。このほか、カギはカギを持っている敵をたおすと手に入る。

アシュギーネ 第3弾『復讐の炎』

第3弾の『復讐の炎』はマイクロキャビンの製作だ。

こちらは、アクションRPGで、敵をたおすと経験値が上がり、一定値に達するとLIFEがふえるという、いちばん単純なタイプである。ただし、途中で出会う人たちに情報をきき、謎を解きながら進んでいくというアドベンチャー一的な要素も、かなり大きくなっている。

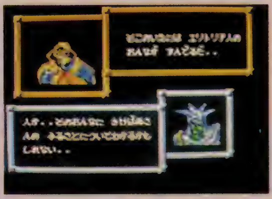
ステージ構成はやはり6ステージあって、縦/横スクロールで、全部で240画面分の広さになる。

アイテムは途中で拾うか、お金のかわりのBALLをためてショップで買う形になっている。

ゲーム中は敵と出会うと戦闘モードにすばやく切りかわり、迫力ある戦闘シーンが展開される。BGMもばっちり決まっていて、雰囲気をもりあげているのだ。

ふだんの画面はこんな感じ。

敵と接触すると戦闘シーンに早がわりだ。


人から情報を集めることも大事だ。

ステータスの表示はマルチウインドーで。

この丸いのはワープ装置だ。

この顔は敵の一種。

いろんなアイテムがあるぞ。なかには『虚空の牙城』専用のものもある。

SRAMパックでデータを共用

この2つのゲームでは、ゲーム途中でのセーブに、松下から11月末に発売予定のSRAMカートリッジ(3800円)を使用している。これは8KバイトのRAMを電池でバックアップしているというもので、電池寿命は5年間である。

そして、この2つのゲームの最大の特徴は、SRAMパックにセーブしたデータは両方のゲームに互換性があるってことなのだ。つまり、『虚空の牙城』である程度の強さになったら、そのキャラとアイテムを使って『復讐の炎』をプレイするなんてことができるわけ。それだけじゃなくて、『虚空の牙城』の中には『復讐の炎』でしか使えない強力なアイテムが出てくるし、逆に『復讐の炎』には『虚空の牙城』専用のアイテムが出てきたりもするのだ。だから、両方のゲームとSRAMパックをそろえれば、よりいっそうゲームを楽しめるってことになる。

SRAMパックは、今度発売される『ハイドライド3』や『うる星やつら』のデータセーブにも使われる予定だ。今後はロムのゲームではパスワードよりも、SRAMパックを使うってのが主流になるんじゃないかな。

アクションRPGの新しい波『イース』。MSX_2版も元気だぞっ！

イース

Y'S

日本ファルコム　MSX_2　Ⓓ7,800円

サラ。この人、そうとう大事な役なの。

オープニング。この少女はいったい……。

バサッ！ ドバ！ ウォーーン！ なの

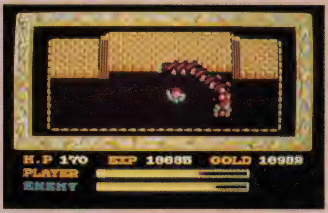
『イース』MSX_2版だよん。まっ、『イース』については、今さら何もいうことなし。今年の売り上げがベスト10でも多分ベスト3には入ると思う。これって、広告がどうの、とかネームバリューがどうのって問題以前にユーザー層の支持を得た！ってことだと思う。とにかく、イージープレイ。キャラを動かしてると、自然に物語の中に入っていけるっていう、製作者のねらいは90%以上成功してるように思う。

まず町でのおしゃべり。ここで、いろんな人に話をきいて、物語に入ってく。おっと、その前に、パソコンソフトとしては超異例の分厚いマニュアル。これを読んで、まずひたる。でも、これって、物語の前史だかんね。アドル・クリスティンがどのようにして、イースの旅に出ることになったか、ってことが、30ページ以上の物語になってて、読みごたえあるんよね。

で、いよいよ町を出る。きちんと剣とか装備してね。野原にいるのは、わりと弱めだけど、初めて旅に出た人にとっては強敵だから、戦い方をよーく覚えないと、えらくダメージを受けることになる。必ず、敵と半分ずれて、バサッ、バサッてやること。うまくやると、まったくダメージ受けずに敵をたおすことができちゃう。この戦闘シーンのよさが『イース』の魅力の一つだね。とくにデカキャラ。さあ、いよいよだなって感じの、扉をあけると、ディスクアクセス。で、じわじわって敵が出てきて、戦闘開始。だいたい最初は負ける。とてもじゃないけど、勝てそうもないって感じ。それが、だんだん、敵の動きとかつかめてくる。そうすると、もうこっちのもん。ビシバシッ！って感じで、ラクラクやっつけられるようになる。これがいい。できなかったことが、できるようになるっていうのが満足感なのですねー。

音楽も、15曲。各シーンにぴったりのサウンドで、やっぱりゲームをひき立ててくれる。MSX_2版も、さすがに、グラフィックもサウンドも高品質。グラフィックのほうは、ここの写真を見てもらえばわかると思う。タイトルなんて最高。絶対お買い得ですぞ。

この坂のとこ、よく雰囲気出てる。



神殿。最初のデカキャラ。

地下ダンジョン。

廃坑。気分ですな。

お待たせっ！ MSX2版の登場だっちゃ

うる星やつら

恋のサバイバル・バースデイ

マイクロキャビン　MSX2　4メガロム　7,800円　3.5インチ2DD　6,800円　12月10日発売予定　PC-8801mkIISRシリーズ、PC-9800シリーズ、X1シリーズも発売中

98よりドットはややあらいけど、色数が多いから絵はきれいだ。

うる星の仲間が広がった

『うる星やつら５　ボーイ・ミーツ・ガール』の公開が２月に延期されてしまったのは残念だけど、夏にイベントで公開されたビデオも発売されたことだし、ま、気長に待つとしよう。

でもって、ゲームのほうは、今度はMSX2版が出るんである。MSX2を持ってる人たち、お待ちどおさまでした。メディアはなんと４メガのロム版とディスク版が同時に発売される。

ゲーム途中でのセーブは、ディスクはデータディスクに、ロム版ではテープかナショナルから発売予定のSRAMカートリッジを使うことになる。

ゲームの内容は88や98版とまったく同じ。グラフィックも同じだけど、MSX2は色数が多いんで、ちょっと絵の雰囲気がちがっている。うれしいのは漢字ロムを内蔵していない機種でも、しっかり漢字が表示されること。やっぱ、カナだけの表示じゃ見にくいもんね。

それじゃ、内容暴露編いってみようかっ。最初のところは８月号に書いたんで、そっちとあわせて見てほしい。

竜之介にもらったひょっとこカギで鉄柵扉をあけると、その先に宝箱がある。宝箱の中にあるのはランプだ。これがないと地下は真っ暗だから、ワナにひっかかってゲームオーバーになっちゃうぞ。

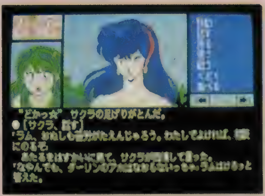
そのすぐ北へ行くと落とし穴があって、ベルトコンベアーで別の場所へ連れていかれる。するとそのへんにしのぶがいるはずだ。しのぶはサクラさんのはらえ串を持ってるから、しつこく話しかけて、もらっておこう。

あと、そのちょっと奥にある大砲は重要なんでチェックしとこう。

それと、この場所は出口が見当たらないんだよね。片方は落とし穴がジャマしてるし。で、８月号にも書いたとおり、ここはレーダーのお世話になるんである。

後半へと続く地下道の入り口はというと、マップでもやたら目立っているタコ噴水だ。ここの通路をあけるのは簡単だけど、よく見ると池の中にはピラニアがうようよいる。さすがにこれじゃ通れないよね。このピラニアをなんとかしなきゃいけない。それには毒を使うのがベストだ。毒ってのは、一見おいしそうなアレのことだよ。

今回はいまいち影の薄いしのぶ。


サ・ク・ラさ～んの持っているカギは、じつは重要じゃなかったりする。

たぶんいちばん苦労するのは、電飾魔境じゃないかな。なんだかんだいってはいても、あたるはラムのことが好きなんだから、真吾にラムをさらわれてだまっているわけにはいかないのだ。

まず電飾魔境に入るには、、スケ番３人組から奪ったゴムガッパを着とかないとダメだ。第１の障害はコイルづた。こいつがからまって、コンセントをぬこうにも手が届かないのだ。ここはどうするかっていうと、燃えやすいアレを「使う」といい。電気の火花が散ってるから簡単に引火するのだ。

この小話の出典は……『めぞん』の明日菜さんだよね。

こいつは徹底的にぶちのめすにかぎる。

次に真吾をやっつけないといけない。でも、まともに勝負したらあたるじゃ勝てないのだ。ここでもある物を「使う」といいんだけど、何を使うかは持ち物をひととおり調べてみればわかるだろう。

そしてラムを助けたら、あとはゴールをめざすだけだ。でもこのままラムといっしょに行っちゃったら、どうなるかは目に見えている。なんとかラムをまかなくちゃね。

ゴールの直前には黒メガネ部隊がひかえている。彼らと話しているとやがて通してくれるけど、ここは彼らの捜しているものをあげちゃったほうが楽に通れるよ。

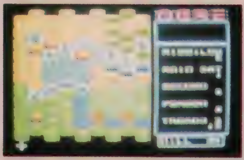
そしてやっとエンディングだ。さて、キミは「愛はブーメラン」をきくことができたかな？

OGREが迫る、危機が迫る、MSX2に迫る!

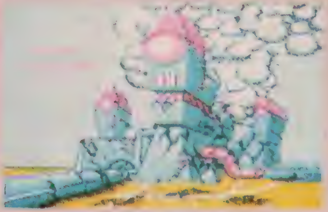
OGRE

システムソフト　MSX2　メガロム　5,800円
10月下旬発売

くぬやろー！オーガに命中。



フィールドエディター機能つき。



司令部を破壊されると負けなのだ……。

オーガの登場。ゲーム開始時に新たに加えられたグラフィック。

西暦20××年——。硝煙と血のにおいが漂う荒涼とした戦場に、突如巨大サイバネティック戦闘マシンが出現した。これぞ敵側が誇る、超強力な破壊兵器を搭載した人工頭脳制御の最終兵器である。その感情さえもたぬ残忍非情なマシンを、人々は「オーガ」(人食い鬼)と呼んでおそれた……。

すでに88版などの紹介で知られていると思うが、この『オーガ』はアメリカ、オリジン社からの移植版で、もともとはボードゲームであった。88版については、かなりオリジン社版を忠実に移植していたようであるが、今回のMSX2版はいくつか新しい要素が加えられている。操作性についても、こちらのほうがグッとよくなった感じで、まだプレイしたことのない人には、こっちのMSX版のほうをおすすめしちゃいたい。

どこが変わったかというと、まず、フィールドに川や橋、木などの新しい地形が加わり、戦略的にもおもしろみが加わった。ユニットが攻撃すると、弾道がグラフィックで表される。88ではかなりめんどうだったフェーズの移行が比較的ラクになった。などなど……。

残念ながら、それぞれ防衛軍、オーガと分かれて対戦する2人プレイモードは省かれているが、ユニットを自由に配置することができるフィールドエディター機能はそのままである。マップは全部で12の戦場が用意されている。

キミは司令部を守りぬき、オーガを破壊することができるか!?

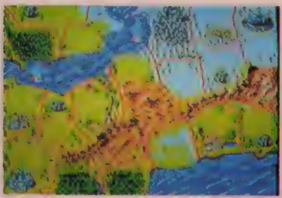
『オーガ』について、もっとくわしく知りたい人は本誌7月号、3月号をめくってみてね。

人間さまがコンピュータなんぞに負けてたまるかよ!?

エルスリード

NCS　MSX　1メガロム　6,800円　12月1日発売

地形豊かなエリアマップだ。



各ユニットのキャラ。MSX版だってカッコいいぜ！

今までRPGの独壇場であったヒロイックファンタジーの世界をSLGにとりこみ、今春ヒットを飛ばした『エルスリード』。その後も新たなるシナリオとして『ガイアの紋章』が発売されたわけだが、どうして88とX1しか出さないのかという他機種ユーザーの要望にこたえて、今回いよいよ98とMSX版が登場するはこびとなった。

『エルスリード』は光と闇の軍団の戦いである。当然プレイヤーは正義で光の軍団を担当する。敵の闇の軍団はコンピュータが受け持つ。このコンピュータ側のAI導入が、大きく話題を呼んだ要因であった。そして、さらに単なるストラテジックSLGとちがって、ファンタジーものらしく、魔法のフェーズがあるあたりも楽しみの一つだ。各ユニットのアニメーション処理にも目を見張る。

今回のMSX版、このレビューを書いている時点ではまだプレイできるものが完成していないのだが、88版の移植のみならず、思考ルーチンが強化されているとのことである。21のエリアをめぐるコンピュータとの攻防戦は、きっとキミを熱くさせることだろう。

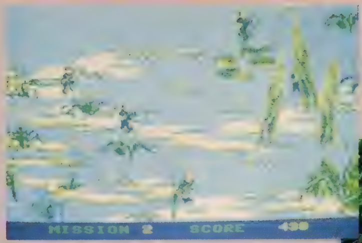
なお、MSX版だとて88版に引けをとらぬよう、SRAM搭載により、セーブ機能もバッチリである。

さらにくわしいゲーム内容は本誌6月号、4月号を見よう。なに、持ってないとな!?　そういう困った人は発売まであと1カ月、おこづかいをためて待ってなさい……。

グラフィックの美しさは当代随一！

T. N. T.

ボーステック　MSX2（要128K　VRAM）メガロム
6,800円　11月13日発売



味方兵がいたぞ！

ジャングル戦だ。スッゴイグラフィック。

さあ、戦闘開始だ！

反乱軍VS政府軍

はげしい戦争があった。消耗戦の結果、反乱軍は、某軍事基地に近いラボーという土地にたどり着いた。それまでに、反乱軍は組織化された政府軍に対して苦しい戦いをしなければならなかった。はげしい爆撃の末、街は破壊され、廃墟となった。反乱の徒たちはみな力を使い果たしてはいたが、それでも士気だけはかろうじて保たれていた。次の行き先についての情報はなにひとつなかったが、反乱軍の新たな攻撃目標は某軍事基地であるだろうことはわかっていた。

緊急時中立地区を意味するタイトルがついたこのゲームは、肉弾戦を描いたアクションものだ。傭兵としてのキミの使命は政府軍の基地までたどり着いて、仲間を救い出すことだ。任務を成功させるまでには、あたえられた武器で群がる敵兵をたおしていかなければならない。全体は沼地、熱帯のジャングル、寺院のそばのあき地と、3つのミッションに分かれていて、それぞれの面で敵をたおしながら前へ進んでいく。武器は全部で4つ持つことができて、そのうち選択できるのはつねに1つだけ。場面や状況に応じて使いこなすテクニックがなければ、キミは使命なかばにして死んでしまうだろう。

なんといっても目玉はアーケードゲームなみの美しいグラフィックだ。こんなにきれいな画面がパソコンでスクロールしていいのかという感じだ。そのためにゲームスピードがちょっとおそくなったのは残念！

パソコンゲームにもレトロの波！？

RETURN OF JELDA（リターン オブ ジェルダ）

キャリーラボ　MSX2　メガロム　5,800円　11月中旬発売

『ジェルダ』再び

『アルカノイド』とか『バトランティス』のようにむかしの作品のリメイク版が登場して、最近のアーケードゲームギョーカイにはちょっぴりレトロの波が押し寄せているようだ。ビデオゲームが世に出始めたとき、ボクは夜の新宿で「友だちになってくれない？」と誘惑してくるオバサンを無視しながらジョイスティックをにぎっていた。つまり、人生していたのだ。そんなことはどーでもいいのだが、だれが何といおうとむかしなつかしい3Dシューティングゲーム『ジェルダ』が帰ってきた。アイテムがふえたのと画面がカラーになったほかは、ワイヤーフレームの3D表示を引き続き採用して、ゲームの本質をがんこに守り続けている。

タイトルが3Dで迫る。

発進シーン、なめらかな動き。

目標を捕捉、攻撃だっ！

ルールはいたって簡単。ミサイルで地上の建物を爆撃して上空の敵を破壊すればいいのだ。今回は、敵が捕捉されるとメッセージウインドーへ敵機や建物のデータがリアルタイム表示されるようになった。1秒に2～3回画面を書きかえる3D表示は「少しスピードがおそいかな？」と感じさせる。でも、実際ゲームをしてみるとほとんど気にならなくなった。全体にゆったりとした雰囲気が味わえるから、どちらかといえばフライトシミュレーションを楽しみたい人向きのシューティングゲーム、という位置づけができる。

抜忍伝説

ブレイン・グレイ PC-88SR以降、98シリーズ、X-1シリーズ5インチ2D 9,800円

RPG少年の父による
同時進行 苦闘レポート

ジャンルをこえた、ニュースタイルゲームを前にしてたじろぐおじさん。はたしてどこまで迫れるのだろう。これは、その苦闘のセキララレポートである。

3人の抜忍たちは、山中の小屋で10日ごとに会うことを約した。

おじさん久々の登場です

RPG少年の父こと、おじさんの久々の登場である。といっても、あの『タイムエンパイア』の同時進行を担当したのが、1年以上前のことだから、新しい読者はご存じないかもしれない。そして古い読者も忘れてしまっているかも……、だとしたら〝さびしいな、サッちゃん〟ではあるね。

『タイムエンパイア』のときは、RPG狂の息子の助けを借りながら、なんとか進行したんだけど、今回は、まるっきり1人！　というのも、この『抜忍伝説』、SR以降じゃなくちゃできない。おじさんの家にあるのは88mkII。で、「オレんちの旧型mkIIじゃ話になんないね。残念だけど、おやじを助けてやることできないもんね」と、わが愚息は冷たくいい放つ。こんときばかりはmkIIユーザーの悲哀を感じたねえ。

おじさんは、へそくりの残金を頭の中で数えながら、中古でもいいから来月までにFRかMRでも買わなくちゃと思ったしだいなんである。

以上のような理由で、とりあえずひとりぼっちの心細いスタートを切ることにした。まあ、なんとかなるだんべ。

3人の抜忍たち

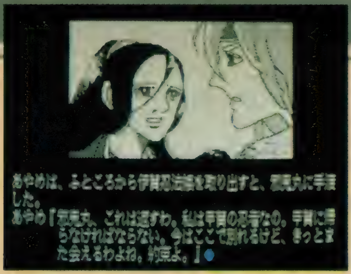
伊賀忍者のボス、百地三太夫のもとをそれぞれゆえあってぬけ出した、3人の忍者、邪鬼丸、小源太、幻妖斎。彼ら3人がこのゲームの主人公である。

おもしろいのは、3人がいっしょに1つのストーリーをたどるのではなく、三者三様の目的をもって、別々のシナリオに従って行動しなくてはならないという点だ。別々といっても、3人のストーリーが微妙なところでからみ合っていたりして、かなり凝っている。

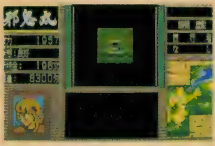
このへんの解説は、11月号や、他誌（ん？）にもくわしいので、そっちにゆずろう。

この3人の目的は、オープニングで明らかにされる（なんと、このオープニングのために、ディスク1枚使っちゃってんだよ)。邪鬼丸は、伊賀に潜入していた甲賀の女忍者あやめを捜すこと。小源太の目的は、親友、地雷也のかたきを討つこと。幻妖斎のそれは、本物の凍結行を修得すること。3人それぞれしっかりした目的をもち、伊賀をぬけ、追っ手をかわして苦難の旅へ出たわけだ。おじさんの目的は、今月のレポートは適当にごまかして、来月までに中古のFRを買うこと……。

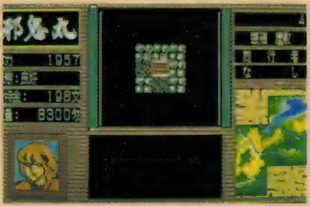
ではまず、若き少年忍者邪鬼丸くんのストーリーをプレイしてみよう。



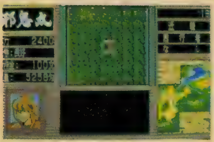
邪鬼丸は、あやめのいる甲賀をめざす。

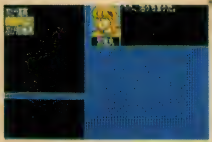


この井戸を降りると……



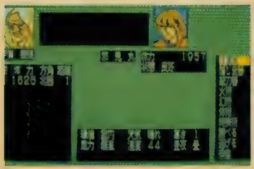
甲賀頭領の屋敷内に入れる。





負傷したら、傷に適した治療をしよう。

屋敷の奥に甲賀の頭領が。



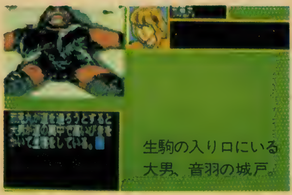
頭領との戦いが始まる。

まんず、スタート。

武藤村で食料をしこたまためこむ。

甲賀の里の入り口に着いた。

あやめも現れ、大いなる秘密が明かされるのだ。



生駒の入り口にいる大男、音羽の城戸。

邪鬼丸の場合

甲賀ってどこだ

邪鬼丸の場合まず、甲賀に行かなくてはならない。そのためには、甲賀の位置を知らなくてはならない。プレイ画面の右下に小さなマップ、近畿地方のちんけな略図が出る。行動範囲は、これだけ。広大なマップを誇る最近のRPGと比べたら、小さいもんだね。

ところがこのマップには、もちろん地名なんて書いてないから、ある程度近畿地方の地理を知らないと、てこずることになりそうだ。その点、おじさんは教養あるから、甲賀の位置なんかすぐわかる。それーっとばかりに甲賀へ向かった。「あやめーっ、待ってろよーっ」である。

そして、なんなく甲賀の里へ……。しかし、おじさんはうかつであった。食料集めをおこたっていたので、空腹という表示が出ても、食料不足が解消できず、体力がみるみる減ってあえなく、死／ 死ぬと、「死亡した、死亡した、死亡した……」という文字が、いやっというほどくりかえし表示される。イヤミだね、これ。

そこでまず、食料集め。これ大事／ おじさんの経験では、琵琶湖の南東にある、武藤村が食料集めに最適だと思うよ。畑や田んぼらしきところに入ると、米や麦がいっぱい落ちている。これ本当は落ちてるんじゃなくて、百姓が作ったもんなんだろうね。だから、拾うんじゃなくて、盗むんだろうね。

とにかくここで食料をためこんでから甲賀へ向かおう。

それからっと、途中で敵に会い、これをやっつけると、お金が手に入ったりするんだけど、今回はあまり、金はたまんなかったね。それと、山ん中なんかに、桃や杏、ユリ根やすいかずらなんて落ちてる。わけわかんなくても、落ちてるものはみーんな拾っちゃった。

それからこれは大事、敵と戦って、傷を受けたりしたら、すぐ治療すべきだね。コマンド画面にして、薬を選ぶ。これやんないと、すぐ死んじゃうよ。しかし、スタート時に持ってる薬はわずかだから、すぐ不足する。だから、町にある店で買うことも必要だ。おじさんは、なかなか持ち金がふえなくて、薬や武器なんかとっても買えなくて（高けえんだぜこれが）、何度も死んじゃった。拾った薬草で薬を作るなんてこともできるらしいけど、今のおじさんにゃとてもムリ。さて甲賀の里へ入ろう。

明かせない秘密

甲賀の里にある家の一つが頭領屋敷。そこでうろうろしていてはどーにもならない（じつは、おじさんがそうだった）。しばらくうろついていると、左下隅のほうに、井戸らしきものを見つけるはずだ。おじさんだって見つけたんだから。しかし、おじさんは困った。この井戸に入るにはどーするか。悩むこと1時間。コマンド画面に「昇降」というのがあるのを見つけたんだ。「のぼる」「おりる」というのがある。これにちがいないと思ったらやっぱり……。

この井戸が頭領のいる建物に通じていたんだ。ラッキー／ 簡単な迷路ふうな通路を通って、頭領のいる座敷へ。もちろん、途中しばしば敵に会うから注意は必要だけどね。

頭領に会う。すると、頭領は戦いを挑んでくるんだ。しかたないから受けて立つ。けっこう強い。しかし、頭領の体力がかなり下がったところで、彼の態度がガラリと変わったんだ。そして、おじさんと邪鬼丸くんは、たいへんな事実を知らされる。もちろん、あのあやめさんも現れて……。この大きな秘密については、ブレイン・グレイ

の飯島さんにしかられちゃうから教えない。もちろん、スタートして2～3時間やればだれでもここまでは来られるだろうから、ここで教わんないほうがかえっていいだろうね。

この頭領から秘密を打ち明けられた邪鬼丸は、さらに生駒山に住む役行者に会って試練をあたえてもらうように命じられてしまった。おじさんは、試練なんてキライだけど、ストーリーが進まないといけないので、生駒山へ行ったんだ。生駒山の位置は、大阪の東、奈良との境ってことぐらいは知ってるから、すぐにわかる。

生駒の入り口では、音羽の城戸という大男と一戦交えなくてはならないが、なんてことはない。必ず、めざす役行者には会える。おじさんだって会えたんだから。しかし、そのあとが大変だ。役行者からは、その手下の前鬼、後鬼という2人の鬼に会えといわれるんだが、これがねえ。生駒山中にある、物怪の洞窟の中にそいつらがいるらしいんだが、名前のとおり敵がうじゃうじゃ現れて、ニッチもサッチもいかなくなっちゃったんだ。そこであえなくダウンというわけ。

小源太の場合

隠しコマンド見一っけ！

さて次は小源太。忙しいんだから、このゲームったら！

小源太の目的は、親友地雷也のかたき、加当段蔵を捜し出すこと。だから、ほかの2人のようにまずどこへ行けということがない。どこへ行ったらいいだろう。おじさんは困ってしまった。

しかし、なんかしなくちゃ始まんない。まず食料集めをしようということで、あの食料の宝庫、武藤村へ！　ここで麦や米を集めているうちに、おじさんはいいことを発見してしまった。同じ場所で、米や麦がとめどなくとれるのだ。まず、麦や米がある場所でそれを拾う。そしてカーソルを動かす前に[5]キーを押しつづける。すると同じ場所でまた、拾える。これを何度もくり返せば、1カ所で大量の食料を手に入れることができるのだ。どうだ。便利だろう。

しかし、小源太はどこへ行けばいいんだろう。おじさんは小源太を連れてずいぶんウロチョロしてしまった。そして、とうとう大津の町で占い師と出会ったのだ。この占い師が、小源太の行くべき先を教えてくれるのだよ。ちなみに、この役目をする占い師は京の町でも会えるらしい。

柳生から竹生島へ

占い師のことばに従って、小源太は柳生の里へ。柳生の里は、奈良県北部の京都との境にあるはず。地理に強いおじさんは、あのちんけなマップの中から、一発で柳生の里の位置を見つけ出したのだ。

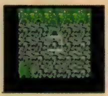
柳生の里に入ったら手あたりしだい歩きまわってみよう。又エ門という子どもが、盗賊につかまっているのに出会う。この子を助けると、その父、柳生石舟斎の館に案内された。小源太はその夜そこへ泊まることになっちゃうんだけど、夜中に盗賊が入って「柳生秘伝書」とやらを盗まれるというさわぎが起こる。石舟斎は、犯人は石川五右衛門だというんだが、この五右衛門、じつはやはり伊賀の抜忍で、小源太とも親しかったんだね。そこで小源太はあの五右衛門は、そんなことするヤツじゃないというんだが、石舟斎は信じない。で、小源太は五右衛門に直接会って確かめようと申し出るんだ。

「琵琶湖の近くにいるはず」という石舟斎のことばを信じて、琵琶湖へ急ぐ小源太であった……というわけだけど、おじさん困っちゃった。琵琶湖近くの町や森を歩きまわったけど、全然見つからないんだ。そこで思い出したのは、ある町娘のことば「琵琶湖には二つの島がある」というヤツ。そう有名なのが竹生島。あのちんけなマップにも琵琶湖の中に赤いポチがついてる。

ところが、水は、わたれない。船も

邪鬼丸は、甲賀三大秘書を捜し出すように命じられ、その一つ甲賀由緒書をもらう。

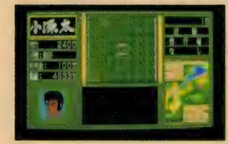
残る二大秘書の行方は、山中の洞窟に住む前鬼、後鬼が知っているという。



洞窟入り口。

前鬼、後鬼やーい。

小源太がめざすのは、加当段蔵。



小源太スタート。

同じ場所でいくらでも麦や米が手に入る。

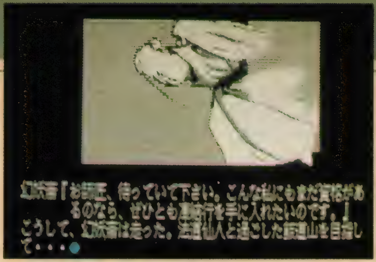
ない。そこで思い出したのが、幻妖斎。彼はオープニングにもあったとおり、水をあつかう術に長けているはず。10日目ごとにスタート地点の小屋へ行けば、彼に会える。幻妖斎しかいない！

おじさんのこの勘は当たった。幻妖斎に同行を頼み、琵琶湖をわたり、竹生島へ！　ところが、島へわたったところで、幻妖斎は姿を消してしまった。おい、帰りはだいじょーぶ？　しかたないので帰りのことは考えず、五右衛門捜しをした。

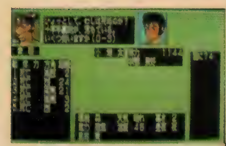
ようやく五右衛門に会い、柳生秘伝書を盗んだのは、宝蔵院胤栄の一派のものにちがいないということを聞き出したが、そのときは途中で負った傷がもとで体力がぐんぐん低下していた。忍び傷薬は使い切ってなし。しかたないから大津の町で傷薬を買おうとしたが、そこであえなくダウン。残念！

ちなみに、五右衛門の住みかを出るとそこは、湖の岸辺。帰りは、水をわた

大津の町の占い師。これで行く先が決まった。

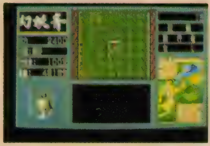


幻妖斎は飯道山をめざす。

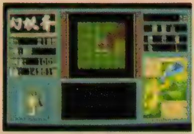


敵をやっつけると、武器や金、武術や忍術の巻物などが手に入る。

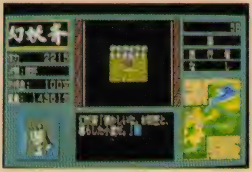
柳生の里で、子どもを助ける。



幻妖斎スタート



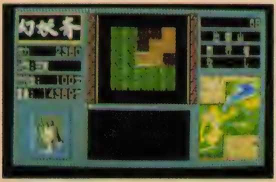
飯道山でやんす。



なつかしい小屋なの？

法道仙人の置き手紙。

柳生石舟斎は、盗賊のことを打ち明けた。

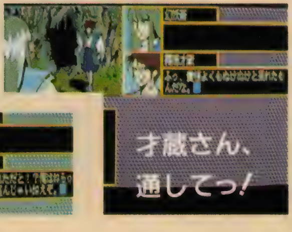


比叡山入り口でございまーす。

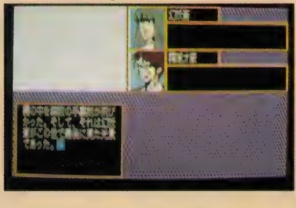
この和尚に妙なこと頼まれちゃった。

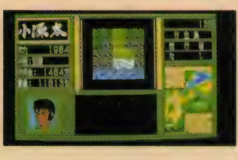
10日目にアジトへ行き、幻妖斎を誘う。

仲間には、何かを分けてやることも必要。



霧を呼ぶ術にかかって、死んじゃったんです。





竹生島についたとたんに、幻妖斎は去った。

五右衛門、久しぶりだなあ！

らずに帰れることがわかった。五右衛門が船で岸まで送ってくれたのだろう。

幻妖斎の場合

比叡山に死す

ふうーっ　ようやく最後の幻妖斎だぞ。もうひとがんばりだ。しかしページが……。

幻妖斎がまず行くべきところは、飯道山。かつての師匠、法道仙人の住む山だ。この飯道山も実在していて、標高664mと地図にある。おじさん、実際に地図を広げてやってるんだ。まじめだね。飯道山へ入ると、これが大変。あとからあとから、わやわやと敵が現れるんだ。ほんといやんなるよ。

そこをなんとかしのいで、やっとこさ、法道仙人の庵を見つけた。これ、まったく木に隠れていて、建物らしきものが見えないから、見つけにくい。庵には仙人の手紙が残されていた。いわく「ワシは比叡山で即身仏となる……。凍結行をあきらめていないのなら、比叡山へ来い……」。

そこで一路比叡山へ。疲れるねェ。比叡山に入ったとたん、変な坊主が出てきて、大蛇を封じるために、血の封印を頼むなんていうんだ。なんかわかんないけどOKしちゃった、おじさんは。こんなのが、あとでストーリーにかかわってくんだろうなあ。この比叡山がかなり広くて、仙人のいる洞窟探すの苦労したよ。けっこう時間かけて、マップの右下で、発見！　しかし、そこには、霧隠才蔵がいて、「おまえのようなやつは、仙人の即身仏に会わせるわけにはいかん」だと。そりゃないよ、才ちゃん！　なんぞとやり合っているうちに、画面が真っ白になり……。

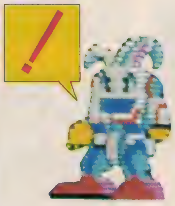
今月のザンゲ

最後のほう、ページが足んなくなって、はしょってしまったけど、許せっ。3人分プレイするんだから、けっこう大変なんだ。読んでるだけなら、簡単そうだけど、今月書いたところまで来るのも、おじさんにとってはかなりしんどかった。でも、楽しくもあった。まだ完成版でプレイしてるわけでないので、製品版では少々変わるところがあるかもしれない。来月は、製品版に限りなく近いものでプレイできると思う。中古のFRを買い、RPG狂の息子にもプレイさせて、中身の濃いものをお届けしたい。読者のみなさんも、発売になったらさっそく挑戦して、おじさんを助けてください。便りを待ってるよ。◻

帝星攻略まであとわずか。新メンバーを加えて一気に突き進め!

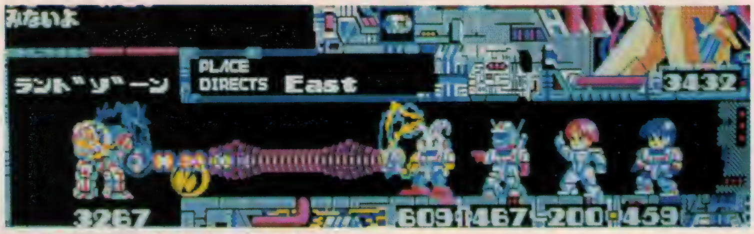
PSYCHIC WAR

←やった。スプリンちゃん見っけ。



↑よしよし、ちゃんとマグニファイがあるな。

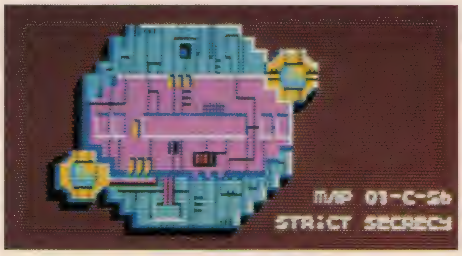
↓見よ。このビームの力強さを!



↑それっ、サイコガンのコントロールをぶっこわせ。

↑またしても網膜パターンの照合だ。

↓ややっ、このマップは!?



↓IDバッチが出てきた。

いとしのスプリンちゃん♥

先日、わが家のFRがぶっこわれた。一部のキー入力ができなくなってしまったのだ。とくに4のキーが使えなくなったのは致命的だった。だって4が使えないと、ほとんどのゲームができないんだもんね。

結局キースキャンのICが2つばかりこわれてたらしいんだけど、修理中は不便でしかたなかった。つくづくパソコンが生活の一部になってるってことを実感したね。これが締め切り前のいそがしいときじゃなくてよかったよ。

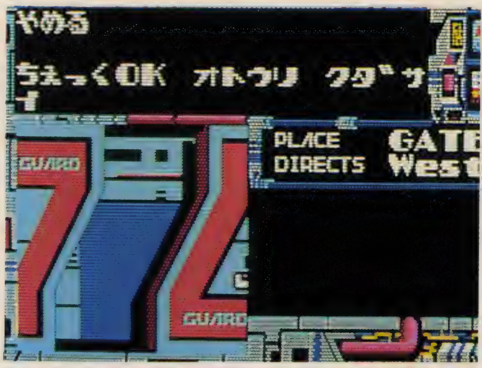
といったところで、本題に入ろう。先月、アルテックから転送機を使ってシュアに行くところまでやったんで、今月は「激闘シュア編」である。帝国打倒の旅も残りあと少しってとこだ。

シュアははっきりいってあまり広くない。せいぜいアルテックの4Fと同じくらいの広さだ。シュアにやって来て、まずはアンドロイドにマップをセットしてもらったら、ん、これは、例の半分燃えちゃったマップじゃないか。これじゃあんまり役には立たんな、ってんで、とにかく適当に歩きまわってみることにする。と、わずか2歩進んだところで敵に出くわした。こいつがかなり強いのだ。それでもなんとかやっつけてまたちょっと進むと、すぐ新手に遭遇した。このヒルスタンってのが、とにかく強い。体力がやたらあるんで、ちょっとやそっとじゃ死んでくれないのだ。

このゲームの戦闘シーンはビームの撃ち合いだけど、ビームの強さはだいたいのところ、こちらはサイキックパワーの合計、敵は体力で決まる(これは敵はサイキックウェーブを人工的につくり出しているせいだろう)。だから、双方のビームがぶつかったとき、敵の体力よりもこっちのサイキックパワーのほうが大きいと、こっちのビームが勝って敵にダメージをあたえられるってことになる。ところがこいつらは体力がめいっぱいあるもんだから、まともに戦ったらあっさり負けるんだよね。勝つためにはシールドで攻撃を防ぎつつ、ビームの切れ間にすばやく反撃ってことをくり返さなくちゃならないんだけど、はっきりいってかなりしんどいんだよ、これは。

で、この事態を解決してくれるのが、マグニファイのサイキック、スプリンちゃんなのだ。スプリンはショートヘアのかわいい女の子。しかもパワーやESPは今までのどの種族よりも強力ときてる。で、このスプリンちゃんのマグ

■工画堂 PC-8801mkIISRシリーズ、PC-8801mkII、PC-9800シリーズ 8,800円 FM-7シリーズ、X1シリーズ、MSX、MSX2も発売予定



↑アルテック3Fのゲートも、IDバッチがあればこのとおり。

ニファイって能力は、なんと味方のサイキックパワーを2倍にしちゃうというとんでもない能力なのだ。だから彼女をパーティーに入れれば戦闘がかなり楽になる。ってよりも、スプリンがいないととてもやってけないって感じなのだ。スプリンはシュアにいるから、絶対に仲間にしよう。

問題はスプリンを入れるかわりにだれをはずすかってことだけど、エンパス&ハイパーのホアイウッドはいないと困るし、プレトリフトもなにかと必要だ。それじゃってんで、体力でいちばんおとるウッチャムちゃんにはずれてもらうことにした。でもデュプラストの能力はまだ必要だから、いったんラムサにもどってバイオキープに入ってもらった。で、シュアまでのつなぎにドゴロフスを入れて、と。再びやって来たシュアでめでたくスプリンちゃんを仲間にしたぞっ。

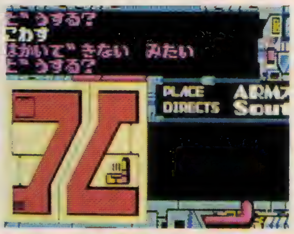
ディクトくん活躍す

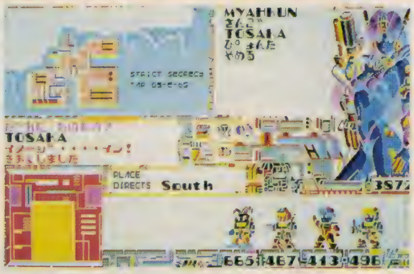
スプリンを入れたら、ビームも太くなって、いかにも強そうって感じになった。実際かなり強い。ヒルスタンにもなんとか勝てる。これで、スプリンのレベルが上がればきっと楽勝になるだろう。これでなんとかシュアの探検が進められるゾ。

まずはオートレイガンをだまらせる。これは例によってコントロールをぶっこわせばいいのだ。そしてBIGストックにはマップがあった。これはきっと帝星のマップにちがいない！

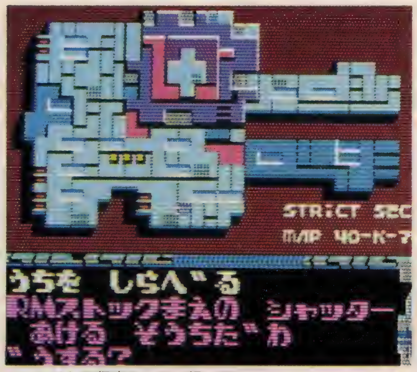
あと、ARMストックがあるんだけど、

↓ARMストックのシャッターが閉まっている。





↑まずはARMストックの前でプレトメモリーだ。



↑そして保安ルームへ行って……。

ここがちょっとやっかいだ。途中の道にセンサーがあって、ARMストックのシャッターが降りちゃうんだよね。シャッターは保安ルームであけられるけど、また行こうとするとセンサーにひっかかるし……。

で、どうしたらいいかっていうと、ここはディクトの世話になるしかないのだ。つまり、まずARMストックの前でプレトメモリーしてから、保安ルームに行ってシャッターをあける。そしてプレトリフトすればセンサーにひっかからずにARMストックに行けるってわけだ。でも、これやっちゃうとラムサにもどるのにプレトリフトが使えなくなるからめんどうなんだよな。

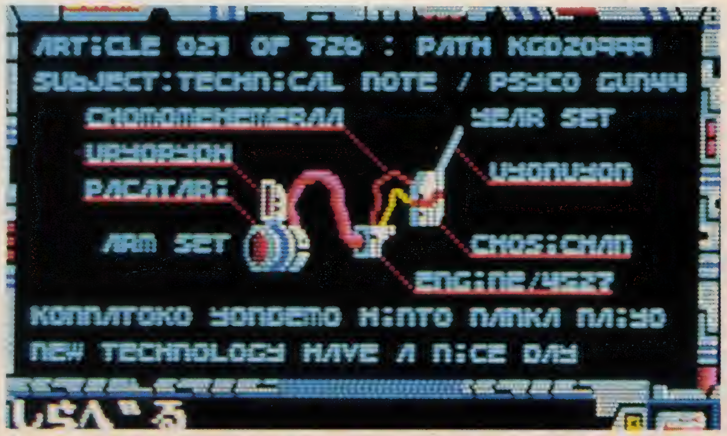
てな感じで、さんざん苦労してARMストックに入ると、中にはサイコガンがあった。これでまた攻撃力アップだぜいっ。

もう1つ重要なのがVIOストック。ここには「IDバッチ」があるんだ。ほら、アルテックの3Fで変身してても通れないゲートがあったでしょ。あれはこの「IDバッチ」がなかったからだったんだ。だけど、これを手に入れるのもちょっとめんどうだ。

ここでは網膜パターンの照合をされるから、またウッチャムを連れてこなくちゃならない。ここいらへんは行ったり来たりがいそがしいのだ。ところがせっかく変身してきても、VIOストッ

↓シャッターをあける。

↓プレトリフトでARMストックへ行くと、サイコガンがあったんだもんね。

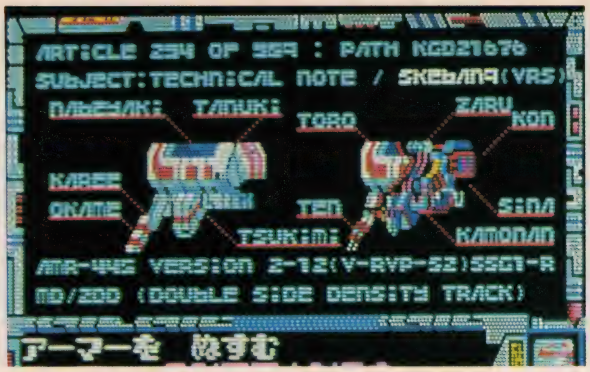


クの前に必ずヒルスタンがいて変身を見破られちゃうのだ。結局はここでもプレトリフトを使うことで解決した。ほんと重宝するよ。この能力は。

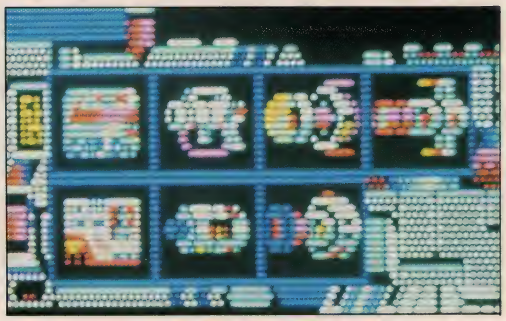
「IDバッチ」を手に入れたら、アルテックにもどって、問題のゲートに直行だ。そしてゲートをぬけた奥のVIPルームで敵を10ぴきたおしてBLOODクリスタルを手に入れたぞ。これで3つのクリスタルがそろって……ないな。えっと、もう1個は……、そうそうシュアのVIPルームだった。ここにSWEATクリスタルがあったんだ。ここはヒルスタンとスティーマーが守ってるから、かなり強くなってからじゃないと苦しいのだ。でもここぐらい経験値をかせぐのにもってこいの場所はないぞ。ある程度強くなってからは、ここでレベルアップをして、今後に備えておこう。

で、もう1つ。アルテックの4FのARMストックには最強のアーマー、スケバン9がある。ここも途中にセンサーがあるから、シュアと同じでプレトリフトを使わないとダメだぞ。まあふつうはシュアより先にこっちに来てると思うけどね。でもここのARMストックは在庫が少ないらしくて、2度目に来てももう置いてないのだ。ぼくとしては最後まで行動をともにするスプリンちゃんに最強のアーマーを着せてあげたかったわけ。実際には先頭のホアイウッド以外は直接攻撃を受けることはあんまりないから関係ないんだけどね。要は気持ちの問題さ。

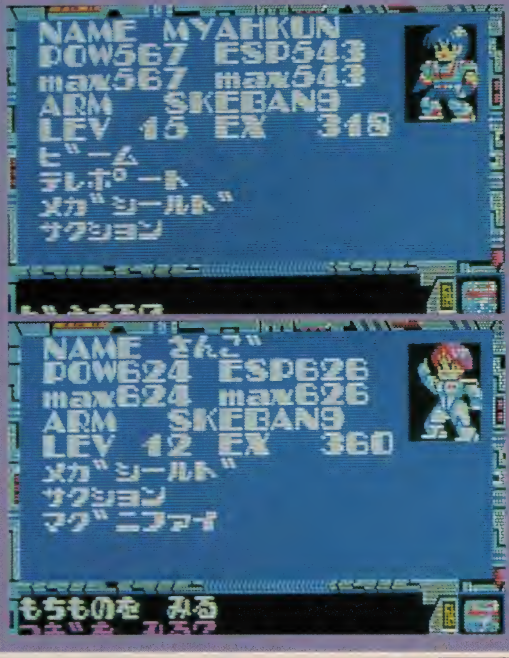
といったところで今月はおしまい。来月はいよいよ最終回。帝星――セルマー星にのりこんじゃうもんね。



さっきと同じ方法で、スケバン9を手に入れたぞ。



左上からVIPカード、ターボガン、TEARSクリスタル、SWEATクリスタル。左下からIDバッチ、カートリッジ、BLOODクリスタル。



見て、レベル15まで行ったぜ。でも、あとから入ったスプリンのほうが強いんだよな。

シュアのモンスター

思ったほど強くはない。

スティーマー

帝国側で唯一の美人だ。

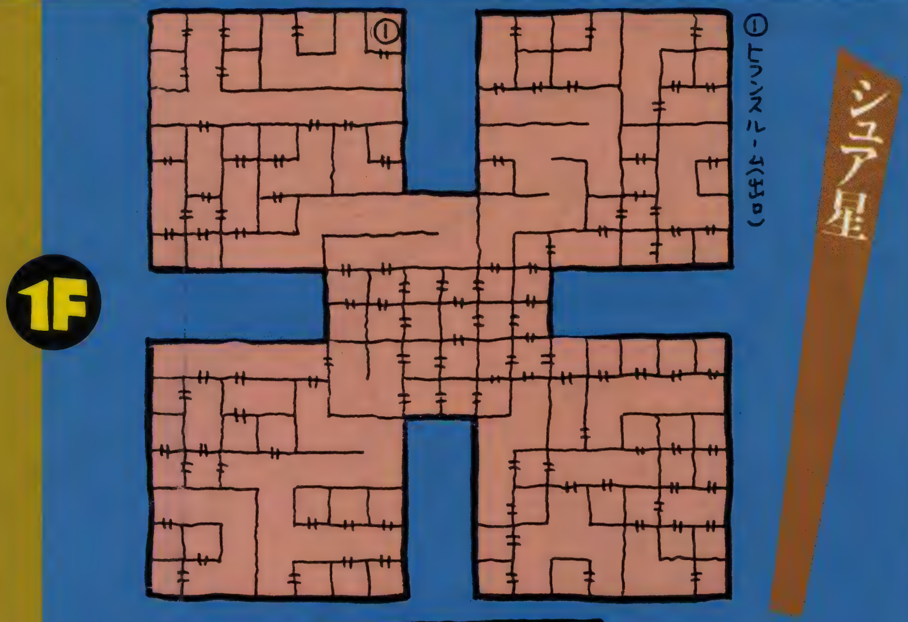
パインファム

ランドゾーン

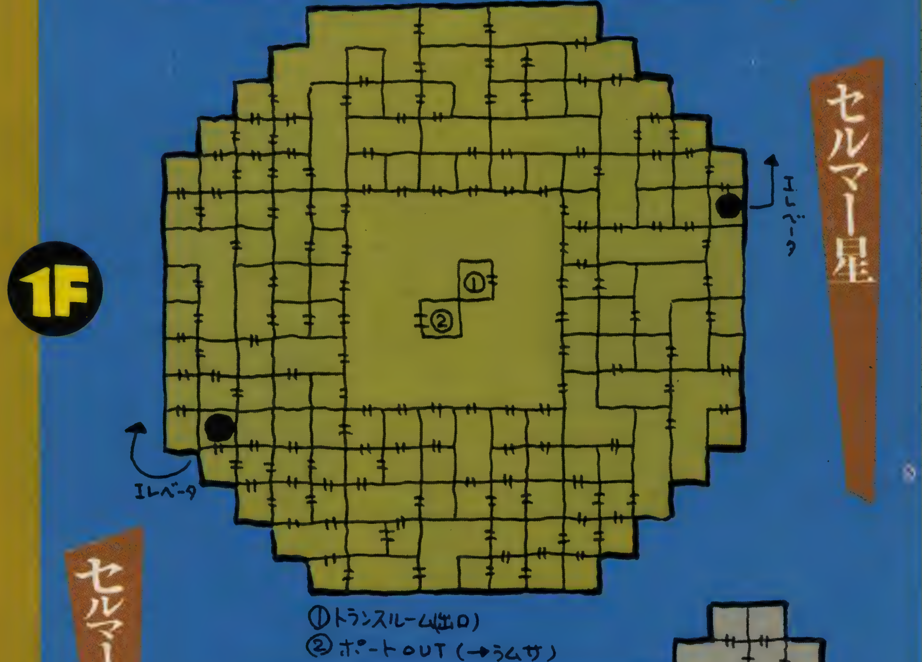
とにかく強い。こいつをたおせるようにならないと、先へ進めない。

ヒルスタン

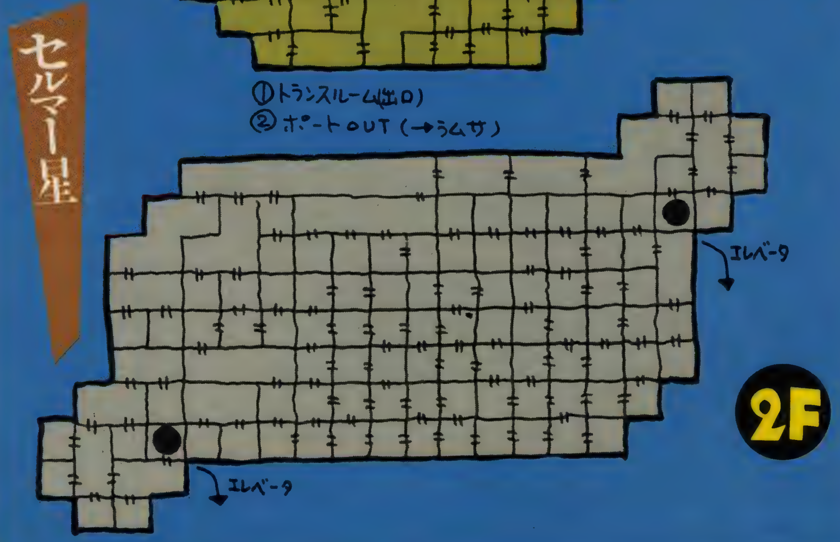
今月の白地図



シュア星
1F
① トランスルーム(出口)



セルマー星
1F
エレベータ
エレベータ
① トランスルーム(出口)
② ポートOUT(→ウムサ)



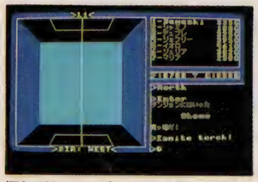
セルマー星
2F
エレベータ
エレベータ

ウルティマIV

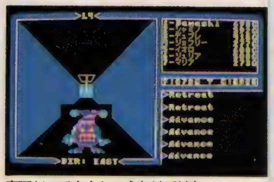
VOl.3

どうも勝手がちがう! ダンジョンにてこずるダマシ

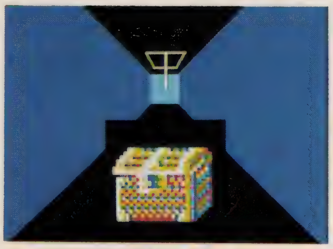
えー、前回、ひと月ですべてのダンジョンを制覇するなどと大口をたたいたが、実際はとんでもない話で、たかだか3つのダンジョンを覗いたにすぎない。まったく面目ない。もー、何といってお詫びしたらいいか。とにかく、ごめんなさい。というわけで、ロード・ブリティッシュ城に近い2つのダンジョンのマップしか紹介できないがこれで勘弁してね。



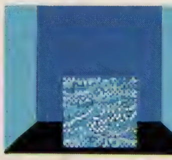
灯をつけてみれば、なんとも狭い部屋だ。



廊下だって安全というわけではない。



まっ、それなりに見返りもあるわけだが。



泉、初めて飲むときは、さすがにイヤな感じ。

広くないのに歩きにくい

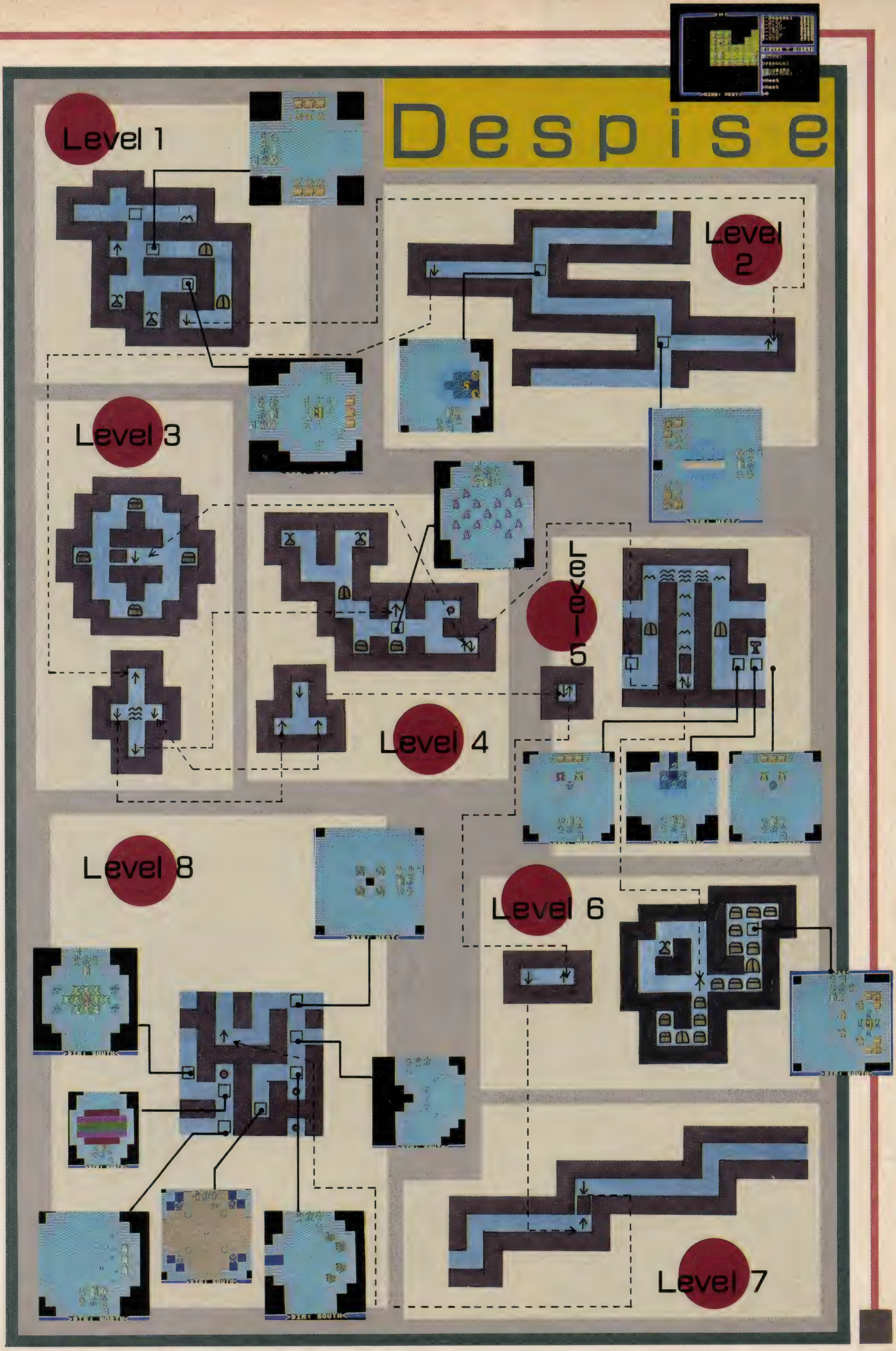
どうもダンジョンというと、正方形のマス目ぬりつぶしタイプの何段重ねっていうヤツを連想してしまいがちだが、『IV』はずいぶんとおもむきがちがう。どうちがっているのかというと、まず、広いところと狭いところの差がはっきりしている。はっきりいって、狭いところなんか1マスしかない。上下に続くハシゴがあるだけ。かと思うと、同じレベルに別のルートをたどると行けるほかの部屋があったりする。そう、1つのダンジョンでも、細かく分割されているのだ。だいたい平均すると、1つのダンジョンは8×8ぐらいの広さになっているようだ。階層も8レベル。ただ、よくあるように、正方形のマス目でマッピングしたほうがわかりやすいということはない。

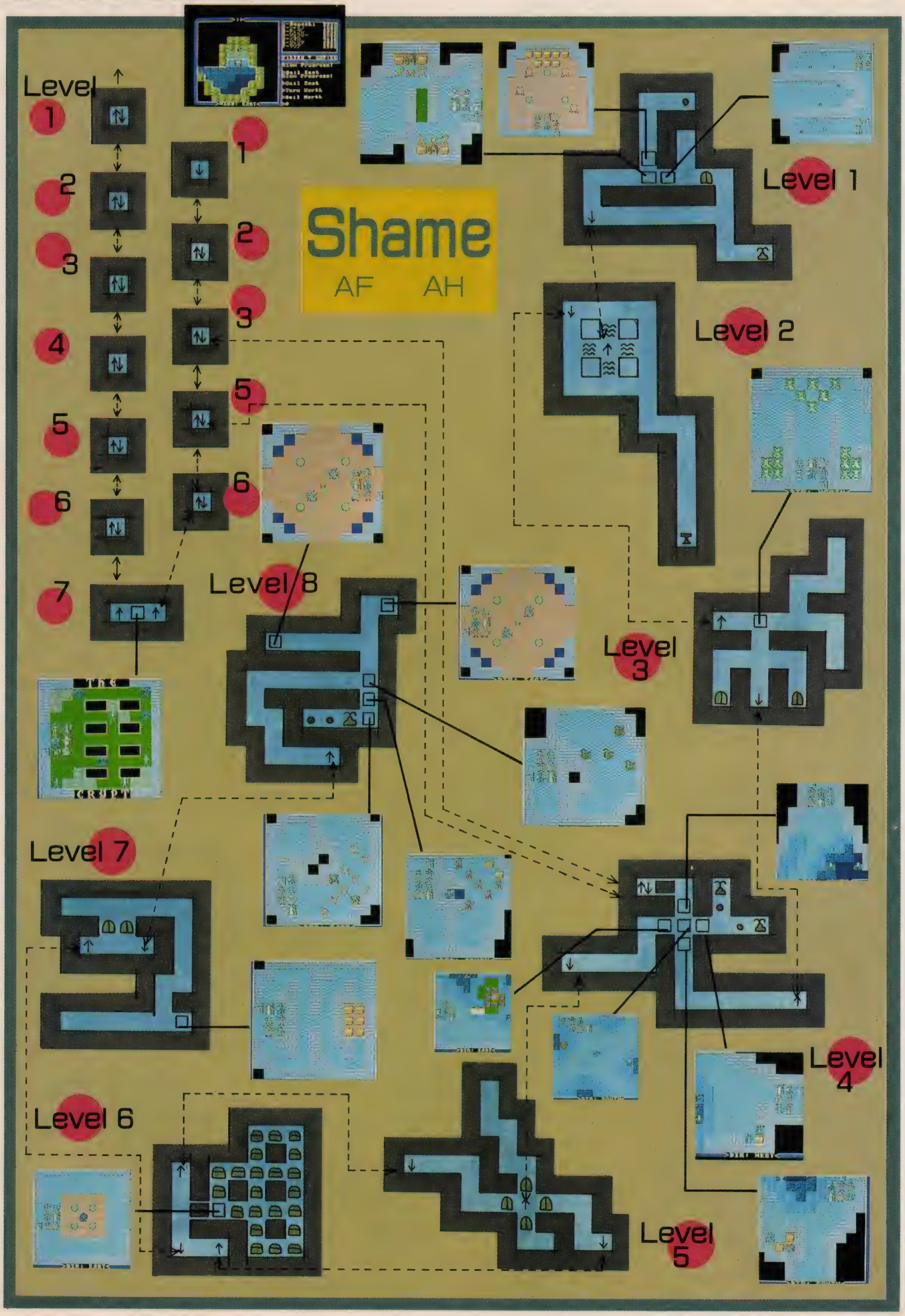
もっとも、GEMを使えばマップは表示されてしまうので、マッピングなどしなくても、どうにかプレイできてしまう。ただ、宝箱とか、INTやDEXを上げてくれる宝珠の位置と種類など、メモしておいたほうが便利な情報も多いので、そういう目的のためにマップを役立ててほしい。

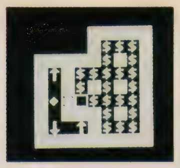
ダンジョン内で気をつけるべきことは、いくつかある。まず、あちこちにある泉。体力を回復してくれるもの、毒の混じっているもの、それからなんだか効用のわからないのもある。泉をうまく利用すれば、ダンジョン内でHPをフルに保てるので、モンスターのいる部屋を強行突破するときとか、宝珠に触れるときなんかの準備にちょうどいい。そうそう、宝珠に触れると、ゴソッとHPを持っていかれるので、要注意だ。せっかくキャラクタリスティクスが上がっても、死なれたんでは戦力ダウン、どこぞの町で復活させてやるにしてもお金がかかる。ダマシはまだ復活の呪文の製法も知らないし、材料も手に入れていない。(P.121へ続く)

■ポニー PC-9800シリーズ 5インチ2HD 9,800円、3.5インチ 2HD 11,800円、PC-8801mkIISR以降 5インチ2D 9,800円
X1turbo 5インチ2D 9,800円、FM-7/77 5インチ2D 9,800円、3.5インチ2D11,800円

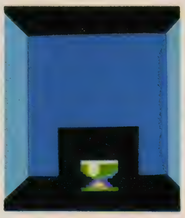
Despise




Level
1
2
3
4
5
6
7
1
2
3
5
6
Shame
AF AH
Level 1
Level 2
Level 3
Level 4
Level 5
Level 6
Level 7
Level 8
CRYPT



宝箱がいっぱい！



このためにはるばる来たわけね。

キャラクターが１人でも死ぬと、大出費なのだ。

それからGEMでマップを見るときの注意。自分のいるレベルの、カベで囲まれた範囲のマップしか見られない。つまり、同じレベルでも通路でつながっていないところは、表示されないのだ。逆に、マップを見て、やけに面積が少ないなって思ったなら、さらに部屋があるということだ。ただし、一部のレベルでは上下や左右がくり返しになっているところもあるので、正しく見きわめることが大切だ。

さて、『Ⅳ』のダンジョンの特徴ともいうべき、小部屋について。GEMで見ると、四角く枠で表示されているところだ。ここは、一種のイベント部分で、モンスターや宝箱が待ちかまえていてくれる。たまに、肩すかしの「タダの部屋」ってこともあるが。

この部分は、１画面分の平面表示になっていて、地表に近いレベルではただのモンスターつき通路だが、深いところでは、いろいろとトリックがしかけられていて謎解きを要求される。

たとえば、マップでは確かにその向こう側に通路が続いているのに、いざ部屋に入ると、その部分のカベに出口がないといったぐあいだ。たいていの場合、部屋のどこかにスイッチがあって、そのマスへキャラクターを移動させると、おもむろにカベが開く。なかには複雑なところもあって、１度ではカベの開かないところもあるのだ。

ダンジョンでの目的

なぜダンジョンに入らなければならないかというと、なかには単にダンジョンにもぐるのが好きだからという人もいるだろう。ダマシもそのロだ。といっても、ゲームなんだから、目的がまったくないということはありえない。あたりまえだが、できるだけ安全に、何かを持ち帰るのがプレイヤーの使命だ。で、その目的だが、どうも単純ではない。大目的は、各ダンジョンに１つずつ置かれている石を手に入れることと。石にはそれぞれ色があって、どこのダンジョンで何色の石が手に入って、それがどの徳と関係しているのかも、正確に記録しておかなければならない。気軽に石だけ集めて、あとでどれがどれだかわからなくなると、最悪。ゲームを最初からやり直しということにもなりかねない。ご注意のほどを。

それから、お金をかせぐということもある。宝箱は、ダンジョンに入るたびに、新しく置き直されているから、はっきりいってとり放題。どうも、その置き方からして、プレイヤーにお金をあたえようとしているとしか考えられない。『Ⅳ』ではほかに安全に（？）お金を入手できるところってないので、ここはそのつもりで安心してかせぎまくっていいようだ。おそらく、ここで手に入れたお金で、マジックアイテムを買えということなんだろう。

さらに、キャラクターの能力を上げるという役目もある。例の宝珠だ。ただ、比較的意地の悪いこのシステムのことだから、プレイヤーのキャラだけガンガンキャラクタリスティクスを上げていると、なにかシッペ返しがあるかもしれない。どうもこのゲームは疑心暗鬼に陥っていけない。なにごともなければいいが、すでにダマシのキャラだけが優先的に宝珠の恩恵にあずかって久しい。

ダンジョンへの準備

おそくなったが、ダンジョンへ入る心がまえと、必要な装備など。TORCHとGEMは、多ければ多いほどいい。迷子になったときには、紙にかいてあるマップよりも、GEMのほうが役に立つ。マップは、ダンジョンに入る前に、よく研究して方針を立てるために使う。

それから呪文だが、覚醒、治癒、消去、治療、脱出、上昇、下降の術は十分な量を事前に用意した形でもっていきたい。モンスターも地上で会うのとは比べものにならないくらい強力であるし、毒を受ける確率も比較にならないくらい高くなる。また、これはダマシの経験からだが、眠りの呪文をかけてくるモンスターが多い。とくにリーパーやデビル、ゲイザーだ。端のほうをソソクサと通りぬけようとして何度も失敗した。肝心なときに覚醒の呪文を切らすと、袋だたきにあう。

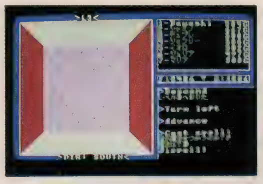
上昇と下降の呪文も、なかなか役に立つ。なにしろハシゴを使わなくていいのだから、こんな便利なことはない。ただ、必ずしも同じ地点で上下に移動するわけではないようで（あるいはそうなのかもしれないが)、術を使ったあとは、GEMで確認したほうがいい。たとえハシゴの位置で術をかけたとしても、別の階のハシゴの位置には出現しない。おそらくダンジョン内のデータの格納の仕方と関係があるのだろう。法則を発見した人がいたら、ぜひとも教えてほしい。

おっと、大切なことを書き忘れるところだった。各ダンジョンには、祭壇があるのだ。１つずつというわけじゃないよ。ダンジョンの名前と徳の関係、さらにそれぞれの徳の関係を解読した人には、どこに何と何がありそうかってことは、簡単に想像がつくと思う。何か書き方が異常にイジワルいけど、エンパス・アビーでちゃんとお勉強した人は、すぐわかるはず。

じつは、ダマシ、地上のマッピングに気をとられすぎて、祭壇がどうのこうのいってた人がたくさんいたことは記憶しているのだけれど、内容はすっかり忘れてしまっている。メモしとかなかったのが悪いのだけれど、祭壇で何をすればいいのか、まったくわからない。で、わかったことはといえば、ダンジョンがそれぞれの祭壇の間で、相互につながっているということだけ。出る方向をまちがえると、別のダンジョンにまぎれこんでしまうのだ。もっとも、どのダンジョンに出たかは教えてくれるから、それほど心配はする必要もない。もう一度祭壇の間を通ってもとのダンジョンにもどればいいのだからね。モンスターは待ってるけど…。

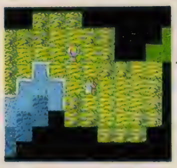
それで、１つ得をしちゃった話。偶然ヒスロスの迷宮に出ちゃって、地上への帰り方がわからなかったものだから、脱出の呪文を使ったわけだ。思わずうれしいプレゼントだったぜ。

今月の成果は、こんなもんだ。

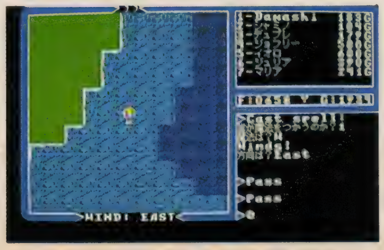


消去の術は、あっちこっちで必要だ。

狭いところでの戦闘は、やっかいなのだな。



キレイ!!



風向きをコントロールできないと悲劇だね。

● PC-8801mkⅡ SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA

(5"2D 2枚組)　価格 7,800円

● MSX2 MEGA ROM 2メガROM　価格 6,800円

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社

〒105 東京都港区新橋4-10-7

TEL. 03-432-4471

AMUSEMENT RADAR

アミューズメントレーダー

VIDEO GAME
ANIMATION VIDEO
MOVIE
THE GAME MUSEUM

1987 DECEMBER

ILLUSTRATION/HIROSHI OKAMOTO

今月のアミューズメントレーダー、ビデオゲームのコーナーがちょっと変わって、'87アミューズメント・マシンショーのレポートをお届けしている。エレクトロニクスの先端技術を駆使したマシンの数々が登場！　新作ビデオゲームも注目なのである。そしてアニメーションビデオのコーナーは、今月は『めぞん一刻』、『うる星やつら』と高橋留美子氏の超人気アニメがガッチリ紹介されている。おもしろ情報はゆっくり読むべし。

くるんまの I LOVEアーケードゲーム

先々月から始まったこのコーナー、さあっ、2回目。と、いきたいが、今回はアーケードゲームの展示会があったので取材してきたのだ。どれがおもしろそうか、探ってきたぞ。

'87 アミューズメント・マシン ショー

う～ん、入り口に女の子まで立たせて、雰囲気出てるじゃない？知らない人でもちょっと寄ってみようかなって思わせるゾ。

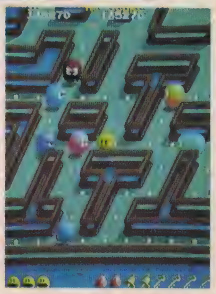
やっぱ多いのは体感ゲームだ!!

10月7日、8日に平和島にある東京流通センターで、第25回アミューズメント・マシンショーが開かれた。これは、もうみんな知ってると思うけど、毎年恒例(こうれい)になってて、最新のアミューズメント・マシンをたくさんの業者が出展するショーだ。アミューズメント

だから、遊園地の乗り物やビリヤードの台、ゴルフのミニ打ちっぱなし、ビデオゲームのボディー、操作レバーなどだ。

遊園地の乗り物なんかは目を引いたけど、目的は1つ。ビデオゲームの最新マシンだ。見わたすと、体感ゲームっぽいのが、すんごく多い。やっぱ、ファミコンがテレビゲーム界の主流になっちゃったいま、ゲームセンターで

▲ナムコの『ファイナル・ラップ』



▶『パックマニア』

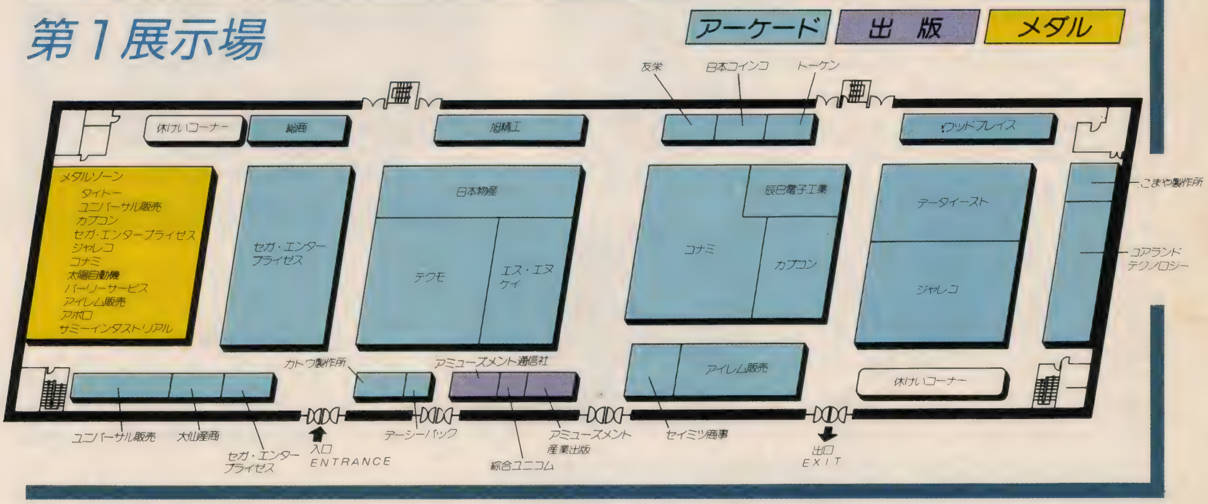
『フル・スロットル』に興じる少年である。

いよ！ コナミの看板娘。紙尾さんと阿部さんだ。

できて、ファミコンでできないってのを考えると、これっきゃないよね。ふむ。なんて感心してると、もう前がふさがっちゃって、見えない。とにかく、たくさんの人、人、人、なんだ。

来ている人も見てみると、業界向けのショーだけあって、おじさんが目立つ。こういう人がここで見て、やってみてゲームセンターなどに置いたりするんだろーね。日本人だけじゃないよ、外国人だって多い。そりゃもう、アメリカ、香港、いろんな国からやってきている。向こうでは日本のビデオゲームは人気あっかんね！

第1展示場



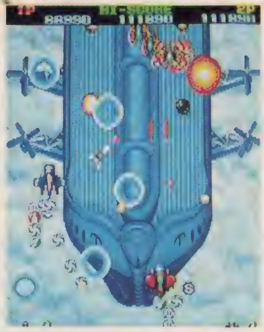
さあ、会場の雰囲気はこれぐらいにして、実際どんなのがあったのか紹介しよう。

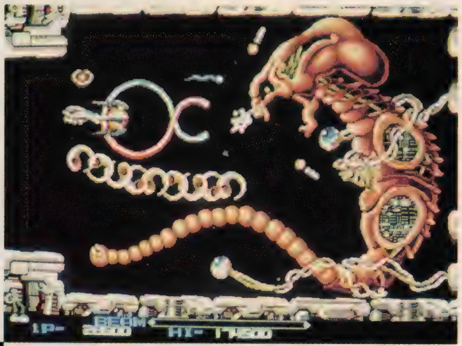
入り口を入ってすぐのところに、ナムコがドーンとゲームを展示している。こりゃスゴイ。黒山の人だかりだ！ でも何がこんなに人を集めているのか見なくちゃ。ズビズビ前に進むと、なんと、8台が連動しているレーシングゲームじゃないか。これは新作なので初めて見せてもらったが、『ファイナルラップ』という、ボディーを2台いっしょにならべてとなりの人の車とバトルするゲームなんだって。となりの人ってのはもちろん友だちでも彼女でもよく、画面の中にそのとなりの人の車と自分の車2台でレースするわけだ。こりゃ、妨害したり、ぬいたりで燃えるぜ。あと、ここでは歌までできた『パックマン』の第2弾、『パックマニア』も出展されていた。おおっ、と近寄るとなんと3Dになっているのである。つまり、パックマンがジャンプして敵からのがれちゃったりするワケ。こりゃおもろいで。うん。……しばし遊ぶ。

と、こーしちゃいられない、まだまだいっぱいあるのだ、ゲームは。後ろ髪をひかれつつ、ほかのメーカーに行く。ナムコのとなりには、タイトーがあるじゃない。おっ、先月紹介した『フル・スロットル』と『オペレーションウルフ』があるぞ。もうこれはやってみなくてもおもろいのはわかってんね。知らない人は先月号を見てね。あっ、そうだ追加おもしろ要素として、これとほかの体感レーシングゲームを乗り比べてみるとわかると思うけど、ゆれ方がいちばんはげしい。それにいちばん合っている、流れに。これはちょっとためしてほしい。さあ、もうこれだけで満足って気がするけど。お〜お〜、おじさんたちがしゃかりきになって、ゲームしてるではないかっ。こっちもそうなりゃ負けずにガンバルぞー（もう、ここらへんから、取材してんだか遊びにきてんだか、わからなくなってきているのだった）。

こういったおじさんたちも、夢中でやってる。

ムンムンムン。後ろから見てもどこかに力が入っているなあ。何をやってるかと思えば、右の写真、テクモの『ジェミニ・ウィング』。





アイレムの『アールタイプ』である～る。

ブームのビリヤード台まであるっ

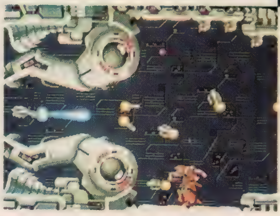
さあっ、展示場を移ると今度は、うわ～、すごいすごい（興奮すると、スゴイという感嘆のことばしか出ない）、ビデオゲームのメーカーばっかりだ！ うお～（ほとんどサイのようにゲームに突進）、セガがある。これはセガ非でも見なければ。でも、行ってみて先月紹介したのを思い出しちゃった。『ヘビーウェイトチャンプ』に『スーパーリーグ』、それにもうみんなが知っている『アフターバーナー』だ。『ヘビー～』のほうはやっぱりみんな、アスレチックしていたぞ。

よし、次だ。とにかくみんな紹介するぞ！と脱兎のごとく、カプコンに飛びこむ。おお、なんだこれは！『イー・アル・カンフー』のようなヤツじゃないか。なにタイトルは『ストリート・ファイター』となっ。よ～しやってみようじゃないかっ。えっと、やり方は……。えっ、これも体感ゲームなの？どこが？

よく見ると、パンチパッドとキックパッドが空気圧ボタンになってて、ゲーマーの腕力がそのまま、キャラクターのキック力、パンチ力になるんだって。はら～すごいね（また出た）。これ、敵は忍者とか坊さんとか、中国人だとか、いろいろなヤツと遊べるんだ。おもしろいぜえ。やってみそ。

さあさあさあ、お次はなんだ？

およっ、テクモさんがいるではないか！ どんなのがあるかな。んっ、何か絵的に遊び心をそそられるゲームがあるじゃない。これは2人でプレイするやつだな。ふむ。じゃあ、今日は編集部Kと来ているから、いっしょにやっちゃうぞっ。と、いってやり始めたのが運のツキ。2人とも「一生コンティニューしていたい」地獄にはまってしまったのだ。とにかくグラフィックがきれいで、敵キャラやアイテムのパワーなんかがおもしろいわけ。それに2人でやるから、どっちかが、死んでも、相手が生き残っていればコインを入れて、まだ続けられるのだ。どういうゲームかっていうと、縦スクロールのシューティングゲームで、虫に占領された世界をとりもどすため、戦うって設



ビリヤードの台だって、アミューズメントゲームなんだよ。

セガの『スーパーリーグ』をやってるぞ。

定なんだ。パクパクロをあけて食べようとしてくる植物はいるし、石の間からニョロニョロ出てくるデカキャラのムカデはいるしで、油断もスキもないゲームなんだ。ものはためしで、やってみるベシだよ。

そんで、次、アイレムさんである。ここは目玉としては『アールタイプ』と『キックル・キューブル』のようだ。さっそくトライ。『キック〜』のほうは、氷の世界の設定で、キャラが氷を蹴って敵をつぶし、その間にカギをとって次の面へ進むってやつだ。だめだ、やってみたけど、ヘタまるだしだった。これは、まわりで見ている人に、「こいつ相当ニブイぜ」って思われないうちにやめなければっと、考え、いいわけまじりに「あ〜ダメ。今日は目が疲れてるからチカチカして画面がよく見えない」などと異様に大きい声で、しゃべってその場を逃げた。

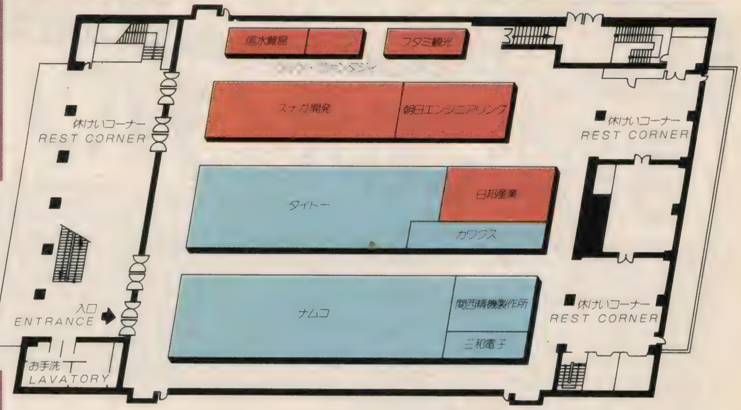
そんでそばにある『アールタイプ』に取り組んだのだ。こっこれは横スクロールのシューティングだ。また、さっきのようなやめられない地獄に入らないよう気をつけなければ。ゲームの内容は異形生物が生息するというバイト帝国が、世界を支配する前にわれわれの手でやっつけなければならない、というやつで、ほとんどさっきのノリになりそう。で、やってみると、やっぱそう。ほんとにわけのわからない生物が出てきて攻撃してくんだ。これもグラフィックはきれいだぞ。

ボディーにほとんどくっついて、はなれない私を、同行の編集部Kは、時間がないぞっと、「バリバリッ」とはがして、次なるメーカーにズルズルと引っぱっていった。着いたのはまたはなれなくなりそうなコナミしゃんである。ここも先月紹介した『魔獣の王国』がある。これもおもしろいんだよね。でも、できるだけ新しいのを紹介したいから、それは飛ばして、空中バトルが楽しめる『A-ジャックス』をやってみた。こっこれもなかなかなもんで、『ゼビウス』と『アフターバーナー』を足して2で割ったようなやつだぞ。

と、ここらへんでページがなくなっちゃうのでシメに入るけど、紹介できなかったメーカーさんごめんなさい。またあとで紹介しますから。今回のいちばんの特徴は、ゲーム画面がみんな大きくなってきているっていうことだろうね。そう、大きさでいうと今までのビデオゲームの2倍ってとこだ。だからとっても見やすいし、迫力がある。これはいいね。どんどんみんなそうなってほしいよね。あと、体感ゲームは、もうなんか行きつくところまで来ちゃったって感じだから、どう変わっていくか、今後に注目したいところだ。

最後に、ここで紹介したゲームたちはすでにゲームセンターに出まわっているのもあるけど、まだまだのものもあるんだ。でも、ほとんどが年内に出るから待っててね。思うに、ビデオゲームの未来は明るいぞ！　写真提供してくれたメーカーさんありがとう！

第2展示場



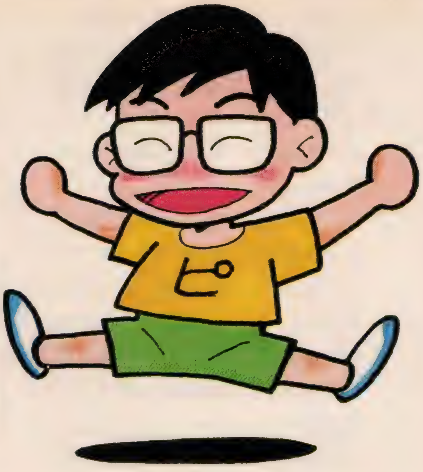
コナミのシューティングゲーム『A-ジャックス』。

カプコンの『ストリート・ファイター』だよん。対戦相手はたくさんいるぞ。

もう、まじめな顔しちゃって。タツミの『グレイアウト』だ。

ANIMATION VIDEO ドクトル・グッチーの 今月のこれがイチバン

ごぶさたじゃ！　読者諸君、喜んでくれい！　今月は高橋留美子アニメ大集合じゃ。おなじみ『うる星やつら』の新作ビデオに来年2月公開の映画。さらに『めぞん一刻』の劇場版も、大公開するゾ！



めぞん一刻

ああ、美しき響子の花嫁姿。めぞん&うる星、ついに同時完結!!

やはり響子さんは、ウェディングドレスよりコレ！　ちなみにテレビのほうは、ほぼ原作どおりの内容で、来年の春に完結するそうな。

本文中ドクトル・グッチーはG、アシスタントのヒロシ君はHと略します。

G／見よ！　現在CX系で大人気放映中の『めぞん一刻』が、来年２月、劇場用作品となるのじゃ！

H／そ、そのストーリーはどうなるんですか？　この響子さんの花嫁姿は!?

G／ホッホッホッ。お答えしよう。まずストーリーは、原作にない完全オリジナルとなるのだ！　物語は、五代と響子の結婚式の２日前から始まる。一刻館では、いつものように住人たちによるバカさわぎが催されていた。ところがそんななか、響子の姿だけがない。顔では笑いながらも内心は不安な五代……。

H／軟弱なヤツですね～ッ!!

G／だまっとれ。その後、響子は無事帰宅し、五代に何かを打ち明けようとするが、住人のバカさわぎにあってジャマされてしまう。五代はもうメチャ不安。"響子さんは何か隠している!!"とあらぬ誤解をいだく始末。かくして五代の不安を残したまま、結婚式当日は近づく!!

H／ライバルの三鷹や、五代のファンの八神いぶきちゃんも出るんですね？

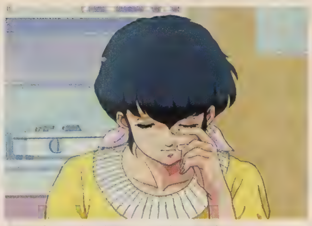
G／うむ。今までのキャラ総出演がこの映画のセールスポイントの一つじゃ！　もちろんスタッフも声優さんもテレビのまま。しかも、原作ではラストのほうにチョロッと登場しただけの、２号室の住人、二階堂君もしっかり登場してくれる。

H／ま、まさにオールスターキャスト！

かつて五代が、大学の教育実習時に女子高生だった八神しぶきちゃんも、今や女子大生！　連載期間の長さがうかがい知れマス。

八神は、過去アタックし続けた五代に再チャレンジ。彼女の存在が、物語をよけいにややこしくしていく。対処に困るは五代くん。

保育園の五代の同僚、黒木さん夫妻は、お祝い……ということで、お得意の人形劇を見せてくれる。このほかにも、三鷹と明日菜の新婚夫婦も、五代と響子の結婚を祝いに駆けつける。



〝何か〞で悩む響子。彼女の秘密とは……!?

G／が、この作品のメインは、原作やテレビ同様に、淡々とした日常生活を、いかにリアルに、いかに楽しく見せるかということなんじゃ。

H／むずかしいですねぇ。

G／しかし、それがこの作品の一番のおもしろさなのじゃ。だからこの作品のスタッフも、ビールのカンの細かな表示をかきこんだり、スミズミに手を加えているそうじゃ。来年2月が楽しみじゃの！

（88年2月、東宝系にて公開。同時上映は『うる星やつら・完結編』）

八神VS響子の図式は今も健在。

うる星やつら 完結編

G／出マシタ。『うる星やつら』の劇場用第5弾。原作のラストエピソード『ボーイ・ミーツ・ガール』のアニメ化じゃ。

H／と、いうことは？

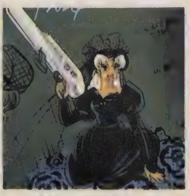
G／つまりこれが最後の『うる星』というわけじゃな。原作を読んだ人ならご存じと思うが、ストーリーはこうじゃ。今でこそラムはあたるの婚約者になっとるが、じつは彼女のひいジイさんが、120年前に闇の国の男に、〝女の子をやる！〞と勝手に約束しておった。かくして、ラムをめぐって闇の国の若者ルパと、諸星あたるの対決が始まる。とはいってもひねくれたラム&あたるのこと、たがいの気持ちをすなおに出せず、事態は2重3重にややこしくなっていくのじゃった……。この『うる星』も、『めぞん一刻』同様オールスター総出演！ ラストは、涙、涙の感動的なクライマックスになる!!

（『めぞん一刻』の併映作品）

ラムはホントにルパと結婚するのか？

ルパ。だが彼にも別の婚約者が。

クライマックスのときのあたる。



ルパが本当に好きなのは、じつはこのカルラなのだ。

おまけのコーナー

今月は、来年公開の劇場用作品を簡単に紹介しておこう！

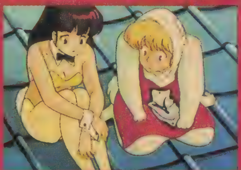
●『機動戦士ガンダム——逆襲のシャア』は、前号でも紹介したとおり、88年3月に松竹系で公開される。今回、アムロは30歳。シャアは35歳となっており、2人は地球人類の命運をかけて対決する。

●大友克洋の人気コミック『AKIRA』の劇場用アニメは、88年夏、東宝系で公開。監督は大友克洋自身。長大な原作を集約したようなストーリーになるらしい。

●ナウシカ、ラピュタに続く宮崎駿監督の新作は、『となりのトトロ』。ほのぼのとしたファンタジー作品。88年春、東宝洋画系。

うる星やつら 夢の仕掛人因幡くん登場。ラムの未来はどうなるっちゃ！

ラムたちの、さまざまな未来が見られるのが楽しい♡



運命製造管理局員たちは、なぜかみなウサギのぬいぐるみを着ているのが変。

H／ハイ。こちらはもともと『うる星』ファン大会用に作られたフィルム。それをビデオソフトとして発売したワケ。

G／そのとおり！ 人間の運命をコントロールしている運命製造管理局のハミダシ者、因幡君が、人間界に迷いこんでしまった。ひょんなことであたるたちと出会ったのが彼の運のツキ。亜空間の運命製造管理局にまでついてきたあたるたちは、そこでメチャクチャをしだした。あたるたちの運命＝未来はどうなるのか!?

（現在好評発売中。定価10,800円。ポニーより）

MOVIE 天然色 J.D.の 映画にもいろいろある

はーいっ！　J.D.明日から香港だよん。はっはっはっ。カゼひいてるけど、この際気にしない。向こうはあったかいんだぜっ。と2日しか休みがとれないのにこんなにホクホクしてるなんて、せつないな。

RETURN OF THE LIVING DEAD PART II

バタリアン2

ケン・ヴィーダーホン監督　ロリマー・モーション映画作品　東宝東和配給　12月公開予定

恐怖のバタリアンである。この場合、恐怖の、というのは映画の内容がおそろしい、というのではなくて、こういう映画が作られてしまって、しかも、2までできてしまう、というのが恐怖の、という意味だ。といっても、けなしてるわけではない。ここまでやると、だれもケチつけたりはできない。思えば、1も2も、このページに登場というのは、この作品が初めてなのである。前作は街中にあふれたバタリアンたちを封じるために、陸軍が戦略核を投下、街ごとふっとばしたところで終わった。そうとう、唐突かつ安易な終わり方であった。で、死体や、バタリアンのもとであるトライオキシン245に汚染された土なんかは、またしてもタンクに詰めこまれ、ある場所に集積される。当然、このタンクの一つが輸送途中にこぼれ落ちて、だれかが中身を出してしまう、というパターンをふむ。で今度のは、核の放射能によって、さらに伝染力を増しているのだそうだ。このへんの理屈づけがとてもすなおで好感がもてる。放射能でデカくなったゴジラとか思い出す。放射能というのは、現実にはおそろしいものなのに、なぜか、この手の想像の世界では「なんでもパワー」をひめているのだ。原案は、ダン・オバノン、プロデュースは『リトル・ショップ・オブ・ホラーズ』のW・S・ギルモア。スペシャル・メイクは『13金III』、『キャプテンEO』のケニー・マイヤーズなど。フィルムがまだできあがってないので、なんともいえないが、例の無責任な展開パターンというのはひきつがれているようなので、楽しめそう。女の子といっしょに行って、センス疑われたりしないように。あくまでも、シャレのわかる友だちと行きたい。

▲バチバチッ！

◀ひえーっ！

THE BELIEVERS

サンタリア魔界怨霊

ジョン・シュレシンジャー監督　オライオン映画作品　ワーナーブラザーズ映画配給　11月上旬公開予定

いっておくが、これは単なるホラーじゃない。まっ、格としては『エンゼル・ハート』かそれ以上というところかな。監督は『真夜中のカーボーイ』、『マラソンマン』のジョン・シュレシンジャー。アメリカの映画監督としては、そうとうのベテラン。サンタリア、というのは、この映画の主題である、アフリカから黒人によって持ちこまれた宗教のこと。プロダクションノートによると、アメリカでも300万もの人々がこの宗教にかかわっているという。NYだけでも25万人。実際この映画に出てるカルラ・ピンザという女性自身、このサンタリア教の信者だったりする。実際、どんなものなのかは知らないが、この映画の中では、完璧な邪教として描かれていて（これは、この宗教を悪用するもの、ということらしいが）、幼い男の子をいけにえにしたりするのだ。映画も、NYに引っ越してきた父子が、連続幼児殺人事件に巻きこまれた刑事と出会うところから。この刑事は呪いを受けて殺される。いろいろあったあげく主人公父子がしだいに事件に巻きこまれ、という感じ。こわいもの見たさの向きには、おすすめである。

◀おやじがんばる。

◀シュレシンジャー監督。

▶美しいっ！

◀ここ、立入禁止だもんね。

ROBINZONADA AND CHEMI ENGLISELI PAPA

ロビンソナーダ

ナナ・ジョルジャーゼ監督　グルジア・フィルム作品
フランス映画社配給　シャンテシネマにて12月公開予定

グルジアって知ってた？　正式な国名は、グルジア・ソビエト社会主義共和国。要するにソ連の15の民族共和国の一つ。黒海に面していて、ソ連とはいえ、気候温暖、肥沃な農業地帯。ソビエト全体がそうであるように、映画製作はさかんで、現在の映画製作の量的なレベルは、年間に長編劇映画14本、アニメ7本、短編4本、ドキュメンタリー40本という。人口520万人の国としては驚異的な数。J.D.としては、これまでゲオルギー・シャンゲラーヤ兄弟監督の『ピロスマニ』（この映画、絵みたいにきれいで、最高だった）しか見たことないが、質の点でもそうとうなもんだろうと思う。

この映画はグルジアの若手女流監督ナナ・ジョルジャーゼの長編としては最初の作品。今年のカンヌ映画祭で、カメラ・ドール（金のカメラ）賞を受賞している。

物語の主人公は、英国の電信技師クリストファー。ロンドンからデリーに至る長い電線を点検してまわるために赴任してきた。1920年ころのお話である。クリストファーは、ここで美しい娘アンナと出会う。２人は恋に落ちる。ここまでは、いい。ソビエトには革命が起こる。このいい方はよくないな。ロシアに革命が起きて、ソビエトになるんだから。で、アンナが勉強のため、この地をはなれ、入れかわりにアンナの兄ネストルが赤軍を引き連れて帰ってくる。ネストルにとって、クリストファーは帝国主義者。立ち去れ！ということになるが、クリストファーは、奇妙な条約をたてにして立ち向かう。条約というのは、電柱の周囲３ｍは英国領だってことで、彼はそこに英国国旗を立ててがんばるのだ。これが日本題のロビンソナーダ（ロビンソン・クルーソーのような）のいわれ。

まっ、こんなぐあいにわりと悲惨な状況なんだけど、このクリストファーは、夢に生きる、というか、夢そのものみたいな人。映画は、このクリストファーの孫である作曲家がクリストファーを題材にした曲を作り、それをまたこの映画そのものを作ってる映画撮影隊が、というような入れ子構造になっていて、手法自体も斬新！　淡いカラーの画面から、セピア、グリーン、と画面も夢のように変転し、さまよう。おすすめの作品。見る機会にめぐまれた人は必見！

◀ときどきモノクロ。

▲怖ろしい現実にもすぐ幻想が。

▼グルジア行きたい。

INNERSPACE

インナースペース

ジョー・ダンテ監督　アンブリン・エンターテイメント作品
ワーナーブラザーズ映画配給　12月5日公開

▲デニス・クエイド

▼彼女は誰の恋人？

スチーブン・スピルバーグ総指揮、ジョー・ダンテ監督というのはこれまでにも、『トワイライト・ゾーン』、『グレムリン』があって、まっ、とりあえず落ち着いて見ていられるというか。

ストーリーは、これかなり複雑。サンフランシスコのベクター・ラボ。元パイロットのタック（デニス・クエイド。『第５惑星』、『ライトスタッフ』に主演）が実験用ポッドに乗りこんでいる。これが、見る間にぐーんと小さくなって、血管にラクラク入れるぐらいになっちゃう。『ミクロの決死圏』なのである。これをウサギに注射して、という段どりだったところへ、マーガレット・ケンカー率いるスパイ団が、この実験の成果を横どりしようとなだれこむ。発明者のオジー（ジョン・ホラ）は、このポッドの入った注射器をかかえて、ひとり逃げだすが、スパイに追われ、瀕死の状態で、この映画のもう１人の主人公ジャック・パター（マーチン・ショート。『サボテン・ブラザーズ』など）に出会い、彼のおしりに注射器を打ちこみ、息絶える。自分の体の中にポッドに乗った人間が入ってくれば、これは一大事で、ポッドが動いたりすると、あっちこっち痛くなったり、ポッドのブースターのおかげで、ショッピング・センターのレジが誤動作したり、テレビがぶっ飛んだり。ついに、ジャックの耳に達したタックのポッドは、事情をジャックに知らせる。ジャックの体内に、タックがいることを知ったスパイ団は、当然ジャックに襲いかかる。そのうえ、やはりミクロ化して、ジャックの体内に送られたスパイ団の刺客が体内でタックを追っかける、と、かーなり不思議な展開。胃の中で２人が対決なんてことも。さらに、タックの元恋人とジャックが恋仲になったりして、こっちのほうも複雑な三角関係。笑えて、ハラハラの娯楽大作、といったところ。

▼もちろんハッピーエンド。

パソコンだけがゲームじゃない
THE GAME MUSEUM

今月もボードタイプのゲームである。いわゆるミステリーもの2作品。1つは古典的名作「クルード」もう1つは、新感覚の追跡ゲーム「スコットランドヤード」だ。キミの灰色の脳細胞に挑戦する！

CLUEDO
クルード

犯人はだれだ!?

英国では、年をとってからの紳士(しんし)の楽しみとして、暖炉(だんろ)の前でパイプを吸いながら探偵(たんてい)小説── 古いなあ。ま、推理小説とかミステリーというんだな── を読む、というのがいわゆる1つのカタチとしてあるそうだ。わが国では、暖炉(だんろ)はないし、パイプを吸う人もあんまりいないけど、それでも本格派ミステリーを好むというのは、なかなかシブイ趣味(しゅみ)ではある。うーむ、男のロマンを感じる。

ということで、今回はそういったミステリーを題材としたゲームの特集である。秋の夜長、冬の夕べには、こんなゲームがよく似合う（と思う）。

で、1つ目はこの「クルード」。本格派推理ゲームである。先月の「モノポリー」ほどではないけど、それでも40年もの歴史がある。ヨーロッパではなかなかの人気なのだそうだ。

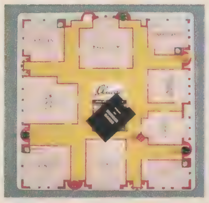
ゲームのシチュエーションは、次のとおりである。

「ボティー氏は、彼の大邸宅(ていたく)でものいわぬ姿で発見された。はたして犯人はだれか？ 凶器(きょうき)は、そして犯行現場は!?」

推理とカンをはたらかせて、それらをピタリと当てる、というのが目的。ちなみに、ボティー氏の邸宅(ていたく)には、部屋が9つ。凶器(きょうき)と思われるのは6つある。そして容疑者は6人。プレイヤーは、この6人の容疑者のだれかになって、事件の真

クルードのセット。なかなか、凝った構成である。

こちらは、豪華版「スーパークルード」。

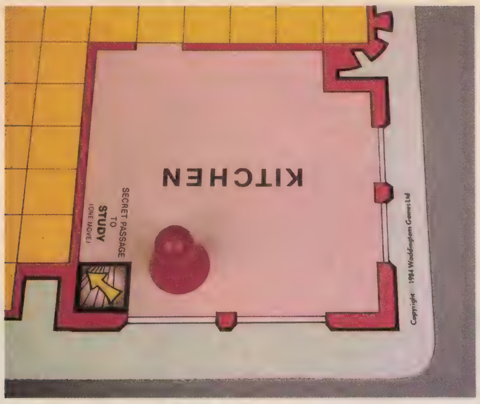


ボティー氏の屋敷。部屋は9つ。さて犯人は？ 凶器は？

容疑者、場所、凶器の各カード。

封筒の中に、事件の真相が記されたカードが……。

Waddingtons 1,200円（トラベル版）
3,800円（スタンダード）
5,800円（スーパー）



別の部屋へと通じる、秘密通路もあったりする。

相をつきとめるわけである。

ということで、プレイヤーは、まずだれになるのか決める。別に6人いなくてもいいけれど、ゲームに使われない人も犯人になりうるから忘れずに。決めたら、それぞれのコマをスタート地点に置く。次に「容疑者カード」「凶器カード」「部屋カード」というのがあるから、そのなかから1つずつ選んで、用意してある封筒の中に入れる。これが事件の真相になるわけだ。残ったカードはいっしょにしてよく切り、プレイヤー全員に配る。と、ここまでが準備。

で、プレイヤーは、サイコロをふって大理石のマス目にそって進める。方向はどうでもよい。そのうち、ドアから部屋に入れるから、そうなったらそこで「推理報告」というのを行う。

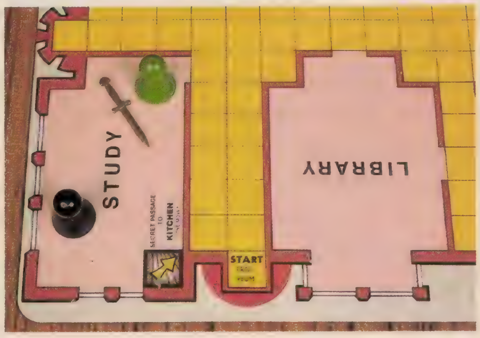
「推理報告」とは、封筒の中のカード、すなわち事件の真相を推理していうことである。何でもいいから､とにかくいってみよう。ただし場所だけは、いまいる部屋になる。そして、もしまわりのプレイヤーがそのいったカードを持っていたら、そのプレイヤーは、カードを推理した人に見せなければならない。ただし､複数持っていた場合は、1枚だけでいい。で、見せられたカードは、そう、真相ではないのである。まわりの人も、あれは（どれだかは特定できないけど）ちがうのか？とピンとくるハズ。これをくり返し、自分のカードと照らし合わせれば、封筒の中のカードは「あれだっ！」ということになる。ただし「推理」は、犯行現場と思われる場所でしかできないから、わかりかけてくると、けっこうあせったりする。

事件の真相がわかったら、「告訴！」といって、3枚のカードの内容をいおう。ただしこれも、どこでもいいけど部屋にいなければダメである。そして、封筒の中身を確認し、もしちがっていたら、そのプレイヤーはゲームからぬける。そうして、すべてのカードを当てて、真相を「告訴」した人が勝ちとなり、事件はめでたく解決となるわけである。

まれに「告訴」したその人自身が犯人だった、というのもありうるが、その場合は自白したということになるのだろうか。なんだか『エン〇ル・ハート』みたいな気がする。

要は、数当てゲームの「ヒット・アンド・ブロー」や「マスターマインド」に似ているけど、道具立てがそれらしいので、その気にさせてくれる。雰囲気がとてもいいんだな。また、ルールがシンプルであるがゆえの奥の深さも。なかなか飽きさせないゲームである。

容疑者と凶器が、それぞれ9つにふえたスーパー・バージョンもある。キミの推理力とカンで、ぜひとも挑戦してもらいたい。



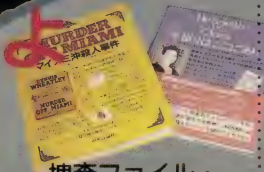
「推理報告」。容疑者と凶器を持ってくる。

ミステリーゲームだよ

SLEUTH —スルース—

シミュレーションゲームの老舗、アバロン・ヒル社のカードゲーム。ルールは「クルード」によく似たもの。失われた宝石は、はたして何か？　色は？　そして数は？　説明書は英文のみ。

（アバロン・ヒル／2,000円）



捜査ファイル・ミステリーシリーズ

メモや写真、犯罪者記録や調書などの文書はもちろん、毛髪や血痕、ピストルの弾といった証拠までのせた、捜査ファイル形式の推理小説。キミ自身が警部になって、捜査資料をもとに犯人を割り出してほしい。数年前のちょっとした話題作である。

（中央公論社／シリーズ全4冊。各2,800円。写真は1、4作目）

ジェイルブレイク（脱走ゲーム）

刑務所から脱走する囚人と、追いかける警察に分かれて行うカードゲーム。カードを使って道をつぎ足し、逃走経路をつくったり、あるいはパトカーで道路封鎖をして待ちぶせをする。おたがいにじゃまをし合う、パズルタイプのゲーム。なかなかいけます。

（Waddingtons Games／河田　1,500円）

ENQUESTES et FILATURES

55枚のカードから、さまざまな犯罪調書をつくり、多くできたほうが勝ち、というカードゲーム。デザインは秀逸。フランス製。

（jeux T.M／2,500円）

スコットランドヤード

怪盗Xを追え!

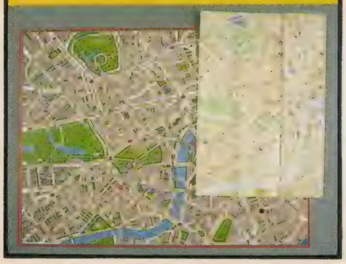
霧の都、ロンドン。そこでくり広げられる、神出鬼没の怪盗Xとロンドン市警「スコットランドヤード」の敏腕刑事たちの追跡劇。ロンドンが舞台のこのゲーム、じつは西ドイツ製だったりする。

ゲームは、1人が怪盗Xになり、あとの残りが5人の刑事を担当する。刑事側が5人いない場合は、1人が複数の刑事を担当することになる。その5人の刑事が、ロンドン市内某所に潜伏する怪盗Xを、はたして24時間以内につかまえられるか、というものである。

ゲーム盤はロンドン市内の地図で、1～199までの地点があり、それぞれタクシーやバス、地下鉄のルートでつながっている。怪盗Xも刑事たちも、この乗り物を使って移動するわけだ。移動には、それぞれの乗り物のチケットを使うのだけど、刑事たちのチケットには限りがある。Xには制限がない。あと、怪盗Xの行動は、基本的には見えない。

スコットランドヤードのセット。シャレている。

実際の地図と比べると……。

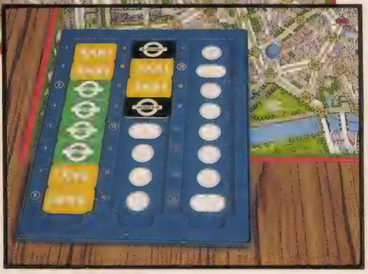


Ravensburger　4,200円

え、じゃあどうやってつかまえるのかって？　ま、あわてない、あわてない。

で、まず怪盗Xと刑事たちの最初の位置を決める。スタートカードというのがあるからそれを引いて、その数字の書いてある場所にそれぞれのコマを置く。ただし怪盗Xだけはヒミツ。ここから追跡がスタートする。

移動は、まず怪盗Xから。「怪盗X移動記録盤」というのがあるから、それに移動先の数字を書いて、移動するのに使ったチケットで番号を隠し、刑事たちに見えるところに置く。移動のさい、付属の「怪盗Xサンバイザー」（写真）を使えば、視線が見えずに便利である。ま、これで、どこにいるかはわからないけど、何を使って移動したかはわかる。これが第1のヒント。



「怪盗X移動記録盤」。

移動のルールは、地下鉄やバスは、それぞれの駅（もしくは停留所）から次の駅まで。わりと長距離を動けるが、駅にいなければダメである。タクシーは全地点で使えるが、移動はとなりのマスまで。いずれもルートがつながってないところへは行けない。

そして、次に刑事側が移動する。こちらは、チケットを使ってそれぞれのコマを動かすわけだけど、さっきも書いたとおり使えるチケットの数は決まっているので、よく考えて移動しなければね。

で、これをくり返すわけだが、これでもまだ怪盗Xのゆくえは皆目見当がつかない。ということで、Xは定期的に出現をする。最初は3回目。そのあとは、8、13、18回目、そして最後である。怪盗X用の透明のコマを盤に置く。これが第2のヒント。そのあとはまた潜伏してしまうのだ

初動捜査。テムズ河ぞいを行く刑事たち。

交通の要所を押さえる。

怪盗X、現れる!

追跡。はたして、つかまえられるか!?

けど、出現した場所とそのあとの移動手段を見れば、だいたいどこにいるかの見当はつく。そうやってXを追い詰めていくわけだ。

ただし、Xには、連続移動のできるダブル・ムーブ・カード(2枚)や、交通手段をわからせないためのブラック・チケット(5枚)があって、刑事たちを混乱させたり、あるいは窮地から脱することができるのである。

そうして、刑事により怪盗Xが移動できなくなるか、または怪盗Xのいるマスに刑事が行けば、逮捕となって刑事の勝利。逆に、刑事側のチケットがなくなれば、Xの逃走が成功ということになる。

コツは、刑事側はチームワーク。そして、移動手段からいかに逃走経路を推理するかである。逆に怪盗Xは、ウラをかくためダブル・ムーブやブラック・チケットを効果的に使おう。また、いずれも交通の要所、たとえば地下鉄の駅などを押さえることが大事。とくにXの出現時は、要注意である。

スリリングな展開で手に汗にぎる。意外と時間がかからないのもよい。なかなかよくできたゲーム。星4つのおすすめ品である。

どうかね諸君!?

おまけ ソフト業界でピット流行か!?

まず、右の写真を見てほしい。これは、九州は福岡のソフトハウス、システムソフトが、大分の湯布院(わりと有名な温泉場。担当者もむかし行ったことがある)で行ったという、新作ソフトの発表会(!?)でのヒトコマである(ところで、なんで湯布院なんだろう)。そう、見てのとおり、これは「ゲームミュージアム」の第1回(8月号)で紹介した「ピット」で遊んでいるところなのである。じつは、システムソフトの木下氏が、かつてPOPCOM編集部に遊びに来たとき、覚えて帰ったのだが、それ以来どうも凝っているらしいのである(東京ミヤゲとして買っていったフシがある)。で、こんなぐあいになったワケだ。いずれ、ソフト業界全体に広まったりしてね。ちなみにここだけの話だけど、「コンOティーク」の某氏も、どうやら、はまりこみっ!になったらしく、「買うんだっ!」と叫んで東京に帰っていったそうである。うーん、どういうことなんでしょうね。

編集部Kの姿も見えたりする。

(写真提供 システムソフト)

お知らせコーナー

このコーナーのゲームの問い合わせ、あるいは注文などは、毎度おなじみの「奥野かるた店」まで。

〒101 東京都千代田区神田神保町2-26
TEL 03-264-8031

「ところで来月は新年号。新年号といえば、アレをやるしかないね」「アレって?」「アレだよ」「でも、出るのは12月だから、クリスマスでしょ」「そうすると、ソレをやったほうがいいかな?」「うーん(………)」というわけで、予告?でした。来月もお楽しみに(何だったんだろう、いったい)。

アイドルネットワーク

今月の表紙

NORIKO 小川

いま、テレビドラマや雑誌で大活躍のウワサの女の子が登場！

今月のポプコムの表紙を飾ってくれた女の子、テレビドラマやアイドル雑誌をよく見る人なら、ピピーンときたはず。そう、昨年「マウンテン・デュー」のCMへの出演、そして今年、連続テレビドラマ「スタンド・バイ・ミー気まぐれ白書」へのレギュラー出演などで一躍脚光を浴びることになった、ウワサの美少女、小川範子ちゃんなのだ。美少女ブームのなかで、本当にタレントとしての才能にめぐまれた本格派として、現在も各方面で圧倒的に活躍中。

●レターのあて先
〒150 東京都渋谷区神宮前5-17-20神宮前太田ビル　トーラスレコード株式会社　小川範子係

OGAWA 範子

いま、いちばん気になる実力派の美少女！

なんと6歳のときから、劇団に所属、歌唱力も抜群とくるからスゴイのだ

というわけで、ただいま中2のおちゃめざかり？ というのに、お芝居歴はちょっとしたもの。ちなみに、本当に演ずる役になりきる、というか役者として意識的に努力を始めたのは小学6年生のころからだそうだ。ま、本人は「ドラマが大好き」というくらいだから、好きこそモノのじょうずなれ、グングンじょうずになっていくのはあたりまえだよね。現在TBS系で「家庭の問題」というシリアスなホームドラマに出演中。いそがしくて、趣味のクラリネットも当分はおあずけ？

11月25日、「涙をたばねて」でレコード・デビュー！

現在、レコード屋さんで予約受け付け中。予約特典もあるから早めに申しこもうね。

プロフィール

本名：谷本　重美（たにもと　しげみ）
生年月日：昭和48年7月20日（14歳）
身長：156cm　体重：43kg　B78、W59、H78cm　趣味：クラリネット、ピアノ　出身地：東京　所属：東京放映テレビ株式会社

主なドラマ、映画、CM出演

1985年／「愛の嵐」ひかる役（フジテレビ）、映画『雪の断章』（東宝）
1986年／CM「マウンテン・デュー」
1987年／「愛伝説」梅宮愛役（フジテレビ）、「魔夏少女」木下綾役（TBS）

衣装協力／KINTARO
03-477-1061
(靴)ダイアナ
03-479-8005

白井明美のお絵かき講座

ダ・ビンチ二人三脚

なにより楽しくGoingダ・ビンチ

どっもー、タクミです。先輩(せんぱい)／　㊐先輩(せんぱい)ったら、ほらいつまでも『ウルティマⅣ』やってると始まんないでしょうが、CG教えてくれるっていったのにもぅー、バチン(電源を切った音)。……真っ暗だー、ここはどこだろう……。自分はいったい、あータクミやったねー、いいところだったのに。ウー。

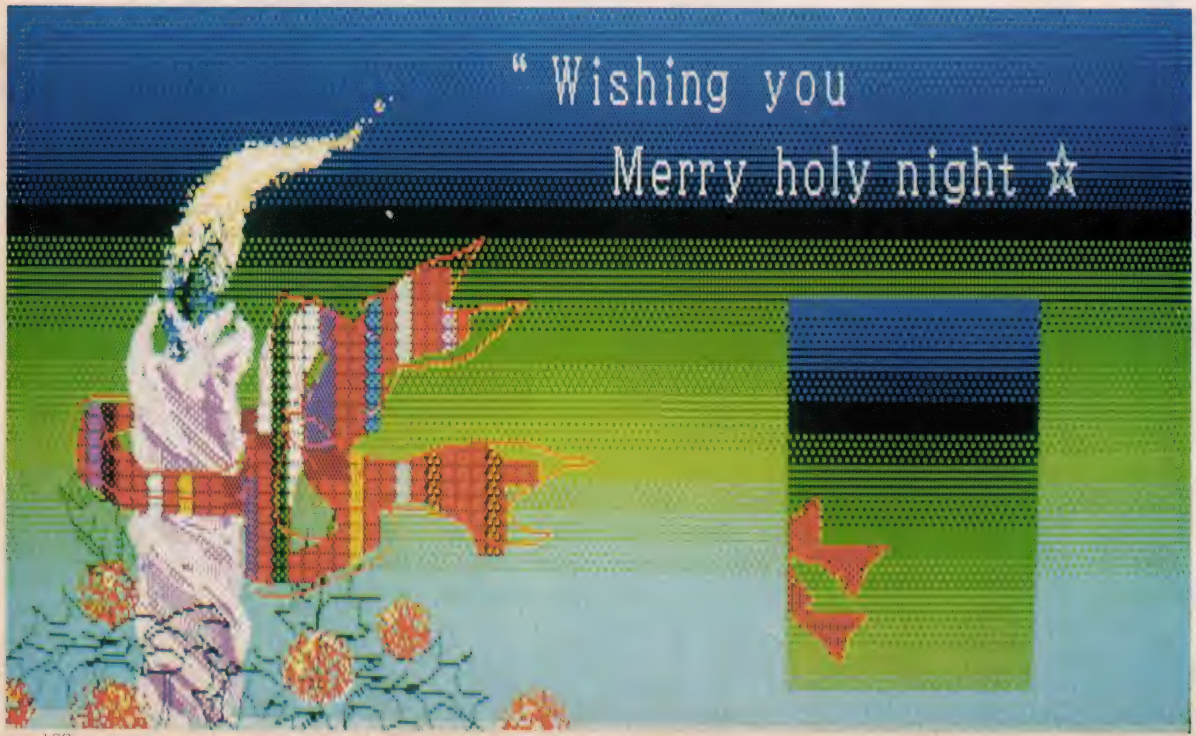
㋟というように、ゲームでセーブが大事なように、いろいろと冒険(ぼうけん)してやってみるためにはCGも、まめなセーブをしましょうって、先月やりましたよね？

㊐コホン、そうです。直線を使った曲線のかき方、ペイントと単色のリペイントをやりました。でもね、なによりも自分なりに楽しくかくのがいちばん大事です。私なんか絵に関してはコンプレックス、山ほどもっているもの、デッサン力ないし。

㋟でもけっこう続いているのは、やっぱ、かいてて楽しいからでしょ？

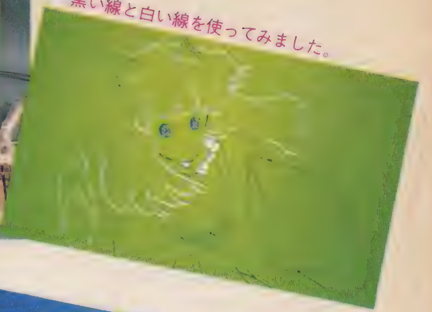
㊐うん、私って、すごいミーハーだからキャラクターとか大好きなのは、かきたい♡って燃えちゃうんだよね。オリジナルもうまくかけるとすごくうれしい！　ボツになった絵もかなりたくさんあります。

㋟楽しくなくちゃ続かない、続ければデッサンオンチの先輩(せんぱい)でもこれぐらいはかけるようになる……と、なんかタクミすっごい希望が出てきた。さあてガンバッと！



線いろいろ、いろいろ

㊦カゲの部分以外にも、色線って使えるよね？
㊐もちろんOKです。白線なら最初の画面の色が白以外でなくっちゃかけないけどね。
㊦わーやってみよっと。女の子の髪(かみ)の毛のところ白線でかくね。白と黒の線を使うから、白黒以外の色で緑の画面にしよっと、わーっ、下絵が見えないーっ。
㊐どうしたの？　あーあ、セル板の下絵。緑色のマジックでかいてあったんだ、アホー！　黒い線を使うときは黒以外のマジックで下絵をかいたほうが見やすいんだけど、こういうこともあるんだなぁ。シミジミ。
㊦うーいいもん、ぬり直すもん、タクミ燃えてきたもんね。ペイントして背景かいてエイッ、どーだあっ。
㊐いかにも居直ったぁという絵ですね、アハハ。

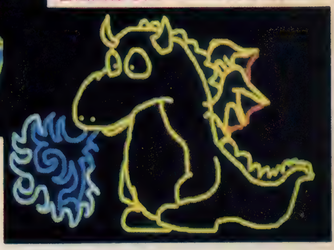


黒い線と白い線を使ってみました。

カゲのペイントを入れて……。

色も思いっきり使って。

デッサンなんか気にしない。



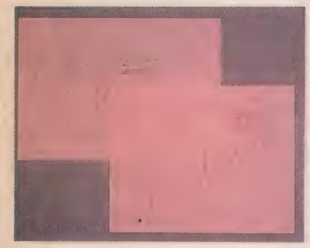
自由曲線を使ってのびのびと。

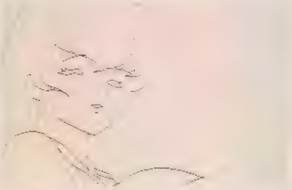
太い線、じつは好きです 楽しいです【練習編】

㊐うー、むずむずしてきた。ちょっとかかせてよね。黒いまんまの画面にぎゅんぎゅーんとマウスで太線を引いて線の曲がりも気にせずに恐竜(きょうりゅう)さんをかきました。単色の太い線はリーチ一発でぬり直しがきくのよね。
㊦へぇ、おもしろいですねぇ、色線の太いやつかぁ。でもアニメキャラなんかに太い線は使えないんじゃない？　大ざっぱすぎて。
㊐それは次のページのお楽しみなのです。

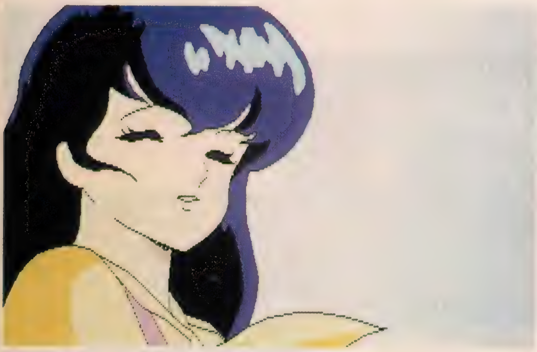
ビデオ画面からダ・ビンチへ

㊊え〜と今月はアニメ『めぞん一刻』のオープニングから、響子さんです。ビデオ画面に一時停止をかけて、頭を動かさないように注意してセル板に写し、一度きれいに線を直してから、縮小コピー。そしてもう一度セルに写しました。根性！
㋟そういえば頭を動かさないっていうのはCGの下絵をディスプレイに写すときも同じですよね。頭を動かすと、線がどんどんずれていっちゃう。
㊊そうそう、イスごと動かないようにしたりして肩がすごく凝る。白井は顔とホッペタのラインに視点を合わせてかくようにしていますけど、やっぱり多少はずれますね。ビデオ画面から線をとるときは、とくに線がつかみにくいので、初めは細かい絵はパスして顔のUPに挑戦するといいと思います。





一刻館の響子さん。



こちらはふつうのカゲです。

太い線でマイルド効果

㊊で、ふつうに黒の輪郭線をとったあと、太い色線でカゲ線を入れます。そしてカゲの部分をカゲ線とちがう色でぬる。
㋟そうしたらカゲ線が残ってしまいますョ。
㊊フッフッフ、そこがねらいなのだよ、タクミ君。ごくふつうにカゲを入れた響子さんと、太線を、中間色でぬり直した響子さんなのだよ。
㋟へェ、２段カゲふうになったわけだ。なるほどネ。

太い線の厚みを利用してカゲとの間にワンクッション置いてみました。

背景は大ざっぱに。

完成！　オープニングの感じが出たかな？

最後の最後に愛をこめて

㊊さて、響子さんができあがりましたので、背景の一刻館をかきます。あくまでも響子さんがメインですので、あんまりきっちりかかないで、ラフな感じに仕上げようと思い、ペイントしたあとブラシでどーっとぼかしてみました。そして最後に白井はいつも１ドット単位で人物の表情を直しています。ちょっとだけお化粧する気分で直すと、ニッコリがすてきなニッコリになったりします。
㋟最後にちょっと味をつける感じかな。今回は「響子さん！好きじゃー」ってとこね。

太い線でかく。

まわりをけずりとります。

カゲはふつうに入れて……。

またも出ました、太い線

㊏さて、もう1枚響子さんをかくんだけど、こちらは初めから太い線でかきます。
㊫わっ、これはちょっとまずいんじゃないですかァ？　ラフを通りこして手ぬきって感じみたい。
㊏もちろんこれだけではありません。下地の色、白の太線で黒のはしっこのほうをけずりとります。ほら線の強弱ができたでしょ？　で、カゲのほうはごくふつうに。かなりUPな絵なので、カゲとハイライトの3段にしてみました。
㊫へぇー、なんか、原作のほうのペンタッチの強弱のついた絵をどーっと拡大した感じになりましたね。ダイナミックというか……こういうのもおもしろいナァ、う〜ん。

赤いトーンを上から張りつけた感じ。

絵に合わせて背景もごく単純に。

最後に本当のペイントを

㊏今までリペイントっていっていたのは、ほとんど単色のぬりかえだったけれど、今度は、本当のリペイントをやってみようね。このできあがった響子さんセーブしてあるし、ぬりかえていいよ、タクミやってみる？
㊫うん、がんばるもんね！　まず黒のところはふつうにペイントできるから先にぬっちゃうね。さてリペイントのアイコンを選んで、わーっ、はみだしたっ!!
㊏というふうに失敗すると身にしみてよくわかるんだけれど、リペイントは小さな面積のぬり直しには向きません。背景なんかを全部色がえしたいというときはいいんだけどね。というわけで、はみ出したところを直してできあがりです。黒い線にこだわらなくてもおもしろい作品ができます。
㊫そうね。こればっかりはいろいろやってみないとわからないかもね。ところで先輩（せんぱい）、来月は何をやるんですか？　タクミお正月前にぜひCGの年賀状をかけるようになりたいんだけど、文字やレタリング教えてもらえます？　先輩（せんぱい）ったらもう、死んだふりしてもだめですからね。来月も死んでたらケリ入れますからね。――どうもみなさん失礼いたしました。◇

とにかくいろいろためしてみよう。

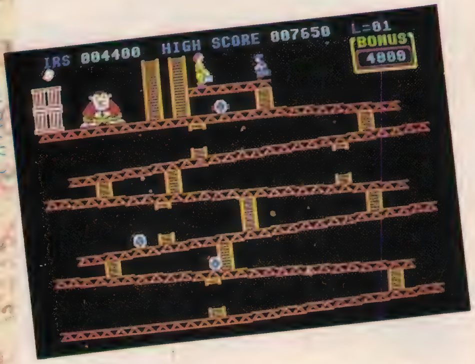
海外ソフトウェアダイジェスト

どれどれ、なつかしのレトロ型アクションゲームだって

AMIGAにはどうしたことか、これまでアクションゲームが少なかった。長大な物語を背景にした大型ゲームばかりで、気楽に楽しめるアクションゲームは、あまりなかった。ところが最近は、むかしのゲームを知らないまったく新しいソフトハウスがこの手のゲームを作っているようだ。動きはハデでも写真にすると情けないのがアクションゲーム。そんなわけで、画面的には地味な感じになってしまったが、まとめて紹介しよう。

おサルさんはいそがしいっちゃあ
Monkey Business

一見倉庫ふうだが

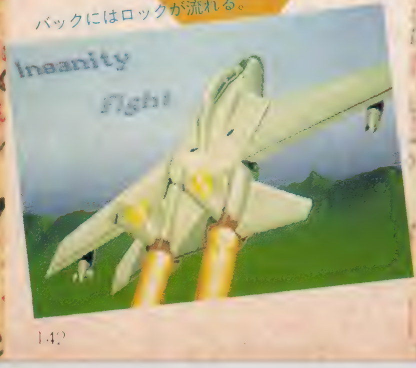


まずはめでたし

なつかしの、といっても、本誌の読者は知らないかもしれないが、『モンキービジネス』である。むかしのアクションゲームは、たいていこんな感じの画面だった。背景が黒なもんで写真写りはいまひとつパッとしない。アップルIIやコモドール64では、1つの画面に使える色の数が限られているので、キャラクターをハデにするためには、どうしても背景を黒にしてしまわざるをえないのだ。

『モンキービジネス』は、迷路型障害物競走である。サルの親分みたいのが上にいるだろう。こいつの妨害をはねのけて、下から上へとひたすら上昇志向するゲームである。主人公は、右上にいる『マリオ・ブラザーズ』(TM)みたいのがそれである。妨害物をうまく回避するとボーナス点がもらえる。1面では、サルの親分が転がす玉をジャンプしてクリアするとボーナス点が100点もらえる。ジャンプに自信がなければ、やり過ごすこともできる。玉に当たると、ころりんと、かわいい音がしてアウトである。今となっては、とても素朴なゲームだが、アクションゲームは、単純なほうが夢中になれるようだ。知らない人には新鮮かもしれない。

狂気が徘徊
Insanity



バックにはロックが流れる。

なんだかよくわからないアクションゲームである。縦スクロール型で、スピードだけはやたらに速い。極限に挑戦したというのが、プログラマーの本音かもしれない。宇宙船を操縦しながら敵ミサイル基地を破壊するものらしいが、エネルギーと時間制限があってなかなかむずかしい。冒頭に流れるロックはステキ。

コンストラクションのモード

おどろいたことにコンストラクションモードがあって、場面を自由に作り出すことができる。金網みたいなパーツを組み合わしていくのだ。これをセーブしておくのだ。自分で作れば、何がどこにあるのかよく知っているので点数は上がるだろう。

こりゃあチョップリフターもどきだ

Delta Patrol

タイトルも地味。

そのむかし、ジャイアント馬場と丹波哲郎（変な組み合わせ）が出てきて、「どっから見ても変な顔」

といい合うCMがあった。当時、ビールのうまさは、なぜか容器にあるんだという変則CMがはやった。ビールメーカーは、横ならび意識が強いので、おたがいアホらしいと思いつつも競争に参加しなきゃならんというバカさわぎがひと夏あったのである。んで、デルタ・パトロールをやっていると、このフレーズが浮かんできて困った。

クルマはガソリンで走るものだから、ガススタンドが欠かせない。そこで、ヘリに乗って、タンクローリーとガススタンドを敵の攻撃から守るのがこのゲームの目的である。マンボウのようにふわふわ浮いているのが当面の敵である。そのうち目玉の親分も出てくる。

どりゃ、パトロールに出かけるか。

上のごにょごにょっとした線は、レーダーである。地形、ガススタンドの位置、敵の動きを表している。これを頼りにオイルロードを守りぬけというゲームだ。チョップリフターのようだが、動きは軽快で、気分転換にはもってこいだ。ガススタンドや敵キャラクターの形がおもしろい。

もうコインはいらないね

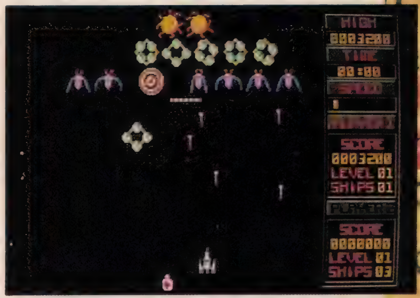
Swooper

スウーパーとは急降下爆撃のことである。インベーダーもどき、あるいはギャラガふうといったところで、これぞシューティングゲームの見本である。レトロ型といっても、今年できたばかりのパリパリである。ゲームの前に「Vesalia Softからライセンスを受けている」とのクレジットが出るから、アーケードゲームからの移植版のようである。本来なら、縦長の画面なんだろうが、軽快な動きとハデな音は、ほとんどゲームセンターそのものである。2

ゲームセンターしているタイトル文字。

人で遊ぶこともできる。

ゲームをしていてもどかしいと思うのは、カベができることだ。ギャラガふうの敵キャラクターにミサイルが当たると、そこでカベができるのだ。カベをつくるのは、ハエのようなキャラクターだけだが、めんどうなことをしてくれるもんだよ、ホント。悪いこと



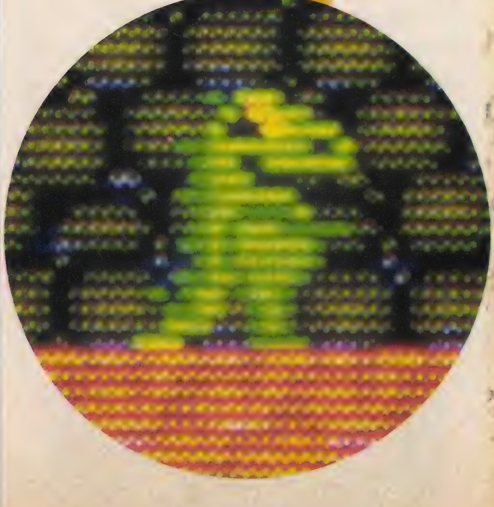
ヤクもあるぞ。

に自分の発射したミサイルがカベに当たると跳ね返ってくるのだ。行ったきりにならないのだ。なおやっかいなことには、敵のミサイルはこのカベをラクラク通過してくる。このカベがゲームをいっぺんにむずかしくしている。

恐竜ひとり旅

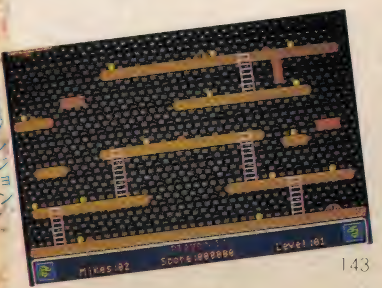
Runaway Mike

うわさのマイク。



恐竜の逃亡劇である。『モンキービジネス』のマリオ・ブラザーズを恐竜のマイクにかえたというか、『ロードランナー』もどきというか、とにかくそんなゲームである。敵キャラクターの妨害をさけつつ、迷路のあちこちにある宝物を回収するゲームである。はなれ小島にはジャンプして飛びのる。このへんは常識的なところ。上下しているエレベーターに飛び移るタイミングが例によってつかみづらい。恐竜のマイクがちょこまか走りまわるのは、とてもかわいい。障害物や敵キャラクターにぶつかると、ドタッとたおれて目を回す。ちゃんと火花も出る。マウスでもジョイスティックでも遊べるが、マウスのほうが感度はよいかもしれない。もっとも、ぼくのジョイスティックは、そうとうむかしのもので、感度が悪いのだ。VIC-20だったかな、これに付属していたのを同じコモドールなら動くだろうと流用しているのだ。

ドミーのおもちゃみたい。


ハシゴ型ダンジョン

あれ？　西ドイツなの

Space Port

海外のゲームといえば、アメリカが本場で、ひねくれてもイギリス止まりだったが、なんと西ドイツでもゲームを作っているのだよ。『Space Port』のほか、本稿には間に合わなかったけれども、西ドイツ製のゲームをいくつかまとめてみる機会があったので、その感想を簡単にまとめておこう。

●イギリスのゲームにはクズも多いが、独自性というかこれはイギリスでしかできないといった発想のおもしろさはある。が、まだこれがドイツだあというゲーム感覚をもっていない。これからである。発展途上といったところ。

●アイデアはおおむね平凡だが、技術的には申しぶんないので、これから何が飛び出してくるかわからない楽しみがある。もちろん、「これは」と思わせるアイデアもあった。なにしろ、ペリー・ローダンの国である。きっと、とんでもないのが出てくるぞ。

●パッケージは、文庫本の大きさのプラケースである。マニュアルはなくて、

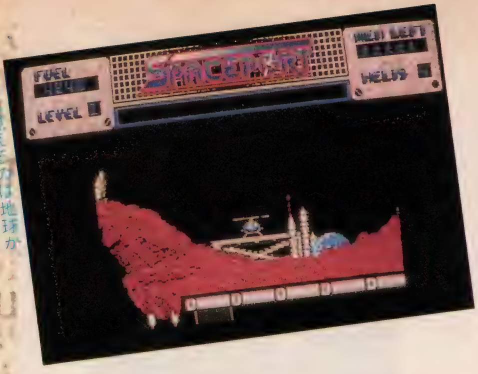
劇画スペースポート

ケースの裏に上半分はあたりまえというか、ドイツ語でなにやら書いてある。下半分には英語である。いかにも輸入品らしくて好感がもてる。

『Space Port』には、ゲームソフトにしてはめずらしくRead Meが入っている。リード・ミーというのは、ソフトハウスからのメッセージである。バグのお知らせだったり、マニュアルの補足だったり、BBSの電話番号だったりと内容はさまざまだ。新しくソフトを買ったときにはまずこれを読むのが楽しみ。そこでなにごとならんとタイプしてみるとプログラマー募集だった。興味のある方は、下記へ連絡してください。

reLINE Software
Koenigstrasse 55
3000 Hannover 1
Tel：0511／31583 West Germany

ゲームは、なんとなく宇宙版チョッ



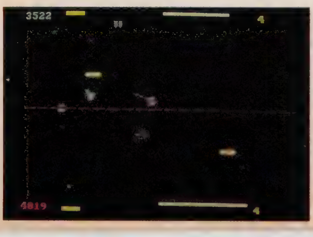
後ろに見えるのは地球か

プリフターみたいである。ヘリポートから出発して危険物、敵からの攻撃をくぐりぬけて目的を達成するというものだ。ほとんどのアクションゲームなら、ヘリが1機つぶれるごとにまったく新しくゲームが始まるところだが、おもしろいことに、前の状態が保存されているのだ。レンガをくずしておくと、次にヘリを飛ばすときにもちゃんと穴があいている。このへんは親切なのかどうかわからないが、先に進めるようになるのはありがたい。動きは軽快である。ところで、AMIGA500／2000は西ドイツで設計開発されたようだから、西ドイツもやるじゃないかという気がしてくる。これからは、イギリスばかりでなく、西ドイツまで監視していなくてはならんだろう。

まじめで不気味

Libyans

なまけ者のレーガン大統領は、リビア憎し、カダフィ憎しに凝り固まっているという。このレーガンをからかうのが『Libyans』である。いちおうシミュレーションになっているが、『バランス・オブ・パワー』のような深刻さはない。画面は2つに分かれていて、上がアメリカ側、下がリビア側である。1人ゲームならどちらを選んでもよいようになっている。アメリカ側を選んで、リビアを壊滅させせるのもよいし、その逆でもよい。2人でゲームもできる。このゲームはなんといってもサンプリング音がおもしろい。機関銃のはじける音、クルマのきしむ音、バスのクラクション、

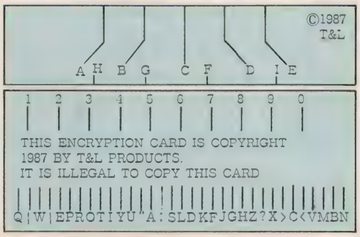


バトル画面。

地中海の地図。

うめき声や男の子の声など効果音はうまい使い方をしている。『Libyans』をオートモードにしておくと、なぜか決まってリビア側が勝利してしまう。レーガンの歯ぎしりもサンプリングするとよかったのにね。まじめならひどく不気味だし、おちょくりなのかなあ、どうも作者の真意をはかりかねているところだ。

このゲームのプロテクトは、じつに傑作である。フロッピーディスクそのものにはプロテクトがかかっていなくて、いわゆるマニュアルプロテクトである。図のような2枚の紙がマニュア



ルについてくる。これがないとゲームを始められないのだ。たとえば、ディスクをブートさせると、［A4C］と指示してくるから、1枚目のAを2枚目の4に合わせせる。そうすると、1枚目のCが2枚目に書いてあるキーを1つ指示するから、これをキーボードから入力するとゲームが始まるのだ。今の場合は、Kを入力する。なんだかややこしいが、おもしろい試みではある。

FSXの基礎機。

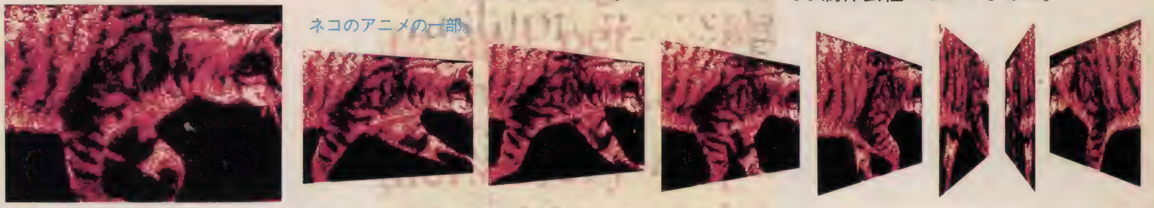
今月のPDS

PDSはPublic Domain Softの略である。PDSは基本的には無料である。ディスケットと郵送料だけで質の高いソフトが手に入るので、人気は高い。市販ソフトのデモ版やアマチュアの作ったおもしろソフトからプロの手になる本物まで入り乱れているのだ。宝探しのようでわくわくするところがある。AMIGA用のPDSにはおもしろいのがたくさんあって、これまで紹介しないのはもったいないなあなんて思っていた。今月から少しスペースをとっておもしろPDSを紹介していこうと思う。

El Gato

ネコの歩くアニメーションである。写真では8カットしかのせていないが、92枚の画像を連続的に送っている。実際にネコの歩くところをお見せできないのは雑誌の性格上やむをえないが、びっくりするほどリアルである。

こんなミニアニメーションを作るのはAMIGAならじつに簡単である。今の場合、まず、Digi Viewという画像とりこみ装置を使って、飼いネコの歩くところを何枚も連続的に採集する。これに「Deluxe Paint II」というお絵かきツールで特殊効果をつける。さらにAMIGAの標準アニメーションファイルに落とすと歩くネコが再現できるのだ。今のところ、イメージファイルを標準アニメファイルにするツールは、正式にはリリースされていないが、年末までには入手できそうだ。「El Gato」はそのツールのデモ版であり、アニメを作ったCG制作会社のCMでもある。



ネコのアニメの一部

Missible

ミサイル。

シャープはそのむかし毎月のように新製品を発表していた時期があった。信じられないかもしれないが、そうなのである。X68000のマイナーチェンジが毎月発表されたら君は怒るだろう。そんなわけで、MZシリーズはすっかり影が薄くなってしまった。MZの名誉のために申しそえておくと、FA関係では開発マシンとして、まだまだ現役で使われている。マシンというのは、思いがけずに息の長いものである。わかりましたかシャープの方々。MZの話を長々としたのは、このゲームのプロトタイプをMZ-80シリーズで見たからである。なんて名前だったかすっかり忘れてしまったが、ほとんど同じである。バリアを張るところはそっくりである。AMIGA版では点数が低いと変な外人から「がんばってクダーサイ」とはげましが入る。PDSらしいところだ。

Cosmo Roido

必殺の岩石くずしゲームである。大きな岩があとからあとから降ってくるから、これを破壊するゲームである。なんとなくもののあわれを感じさせるゲームである。

コスモロイド

Monkey Business(Other Valley Software) 機種多数	6,000円
Delta Patrol　(〃) 〃	6,000円
Swooper(Diamond Games) AM	7,000円
Runaway Mike AM	7,000円
Space Port(reLine Software) AM,ST	7,000円
Insanity(Insanity Soft) AM	7,000円
Libyans(T&L Products) AM	7,000円
Missile 機種多数	PDS
Cosmo Roido 機種多数	PDS
El Gato AM	PDS

※( )内はソフトハウス名
AT(ATARI130),AM(AMIGA),C64(Commodore64/128),ST(ATARI520ST)

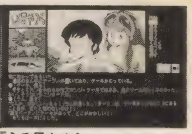
Pineapple 6502 TM
SOFTWARES INC
パイナップルからのお知らせ
当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律500円ですが、2万円以上は無料になります。
振替先　住友銀行浅草支店　普通335779
有限会社パイナップル
住所　〒101　東京都千代田区神田駿河台
2-1-9アルベルコお茶の水
718　☎03-294-6502

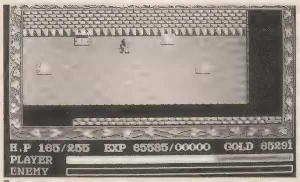
「すべては剣と魔法の時より始まった……」
ジーク・ヘルマン一世
check! エルスリードとはココが違う！
1. ガイア大陸そのものをフィールドとする広大なメガアップ
2. 指揮官を中心に作戦を遂行する指揮系統システム
3.「ドラグナー」等を手がけた大張正巳氏書き下ろしデザインによる闘神兵
4. リアルな戦闘を体感できる迫力のアニメーション処理
光と闇いは時空を超え、今、最期の闘いの幕をあげる……。
NCSがキミに贈る、時代を超えたファンタジーSLGの超大作！
キャラクターデザイン：大張正巳
ガイフレーム
G・A・I・F・L・A・M・E
12月19日発売！
●PC-8801mkIISR以上(VA対応) 5 2D 2枚組 ¥7,800
12月26日発売！
●PC-9801シリーズ 5 2DD 5 2HD 3.5 2DD 各2枚組 ¥8,200
●X1シリーズ 5 2D 2枚組 ¥7,800
NEWS!
毎週土曜日の22:00〜22:30ラジオ日本をNCSがジャックするゾ！
その名も「パソッコナイト」みんな聴いてネ!!
光と闇の聖戦史より甦った一大戦闘パノラマ98ユーザーに贈る、
まったく新しい「エルスリード」ヴァージョン！
●PC-9801シリーズ
●3.5インチ2DD(2枚組)・5インチ2DD(2枚組)・5インチ2HD
(要256K)
●モニターは400ライン専用
●要漢ROM
●純正マウス対応・¥8,000
ELTHLEAD
エルスリード戦史
光の国に、闇降り立つ——古之より甦りし魔幻戦士の侵攻。
MSX界にファンタジーSLG旋風、遂に上陸！
●MSX2
●1メガROM(S-RAM搭載) ¥6,800
MSX
エルスリード
●通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種を
明記の上、現金書留でお申し込みください。
尚、NCS会員の方には、10%の割引特典があります。
必ず会員番号を明記してください。
●業務拡張の為、スタッフ募集！
グラフィックデザイナー
経験のある実力者求む！
チーフ職（もしくはチーフ補佐）ポストを用意しています。
連絡先：03-486-6311内線53（田中・鈴木まで）
※純正トライブ以外のものは動作の保証はいたしません。
AMUSEMENT PRODUCT TEAM
NCS
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル
TEL.03-486-6588
（お問い合わせはゲームプロダクトグループまで）

BEST SOFT 30

「ウルティマⅣ」

「ガンダーラ」


「うる星やつら」



「イース」

『イース』が2位の3倍近くの得票でまたトップ。なにをかいわんやであるねえ。新しいところでは、『グラディウス2』が突如(とつじょ)6位に出現。コナミのアクションは、やはりレベルが高いんだね。さあて、年末の新作が楽しみな時期になったね。

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	127	5	401	イース	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ, X1シリーズ
2	47	32	113	ウルティマⅣ	ポニー	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ
3	39	20	175	ガンダーラ	エニックス	RPG	PC-88Rシリーズ
4	35	27	127	うる星やつら	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ, X1シリーズ、MSX$_2$
5	28	50	67	女神転生	日本テレネット	RPG	PC-88Rシリーズ, X1シリーズ, FM77AV, MSX
6	26	81	29	グラディウス2	コナミ	アク	MSX
7	25	12	309	現代大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ
8	24	19	176	ジーザス	エニックス	アド	PC-88Rシリーズ, FM77AV
9	22	8	343	めぞん一刻	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-77
10	20	14	214	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	シミュ	PC-88Rシリーズ
11	19	3	450	信長の野望・全国版	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, MZ-25, MSX
11	19	4	436	ディーヴァ	T&Eソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ, X1シリーズ, FM77AV, MSX、MSX$_2$
13	16	49	69	サイキックウォー	工画堂スタジオ	RPG	PC-88Rシリーズ
14	12	73	35	スーパーレイドック	T&Eソフト	アク	MSX
15	11	149	11	リターンオブイシター	SPS	RPG	PC-88Rシリーズ
15	11	122	17	ドラゴンバスター	エニックス 電波新聞社	RPG	PC-88Rシリーズ, X1シリーズ, FM77AV, MZ-25
17	10	17	199	ダ・ビンチ	ポプコム	ツール	PC-88シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ
17	10	122	17	ドラゴンスレイヤーⅣ	日本ファルコム	RPG	MSX、MSX$_2$
19	9	10	322	三国志	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ、FM-16β, MSX
19	9	9	335	ハイドライドⅡ	T&Eソフト	RPG	PC-88シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ, MSX, MZ-25、20、22
21	8	122	17	大戦略マップコレクション	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ
21	8	94	24	メタルギア	コナミ	アク	MSX$_2$
21	8	13	289	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	アク	PC-88Rシリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM77AV, MSX
21	8	61	48	ガルフォース	スキャップトラスト	アド	PC-88シリーズ, X1シリーズ
21	8	144	12	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ, FM-7シリーズ
26	7	65	46	地球防衛軍	アートディンク	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1 turboシリーズ
26	7	157	10	リバイバー	アルシス ソフトウェア	アド	PC-88シリーズ, X1シリーズ
26	7	1	910	ザナドゥ シナリオⅡ	日本ファルコム	RPG	PC-88シリーズ,98シリーズ,X1シリーズ,FM-7シリーズ
26	7	7	348	ザナドゥ	日本ファルコム	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ
30	6	22	161	アスピック	クリスタルソフト	RPG	PC-60シリーズ, FM-77AV, X1シリーズ
30	6	73	35	上海	システムソフト	思考	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ
30	6	29	119	ウィザードリィ	アスキー	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ

■機種の略称　PC-60→PC-6001、PC-66→PC-6601、PC-80→PC-8001、PC-88→PC-8801、PC-88R→PC-8801SR以降、PC-98→PC-9801、Ⅱ→mkⅡ、MZ-25→MZ-2500
■ジャンルの略称　RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション、アド→アドベンチャー、スポ→スポーツ、思考→思考ゲーム

RANDOMFILE

87年も矢のように過ぎて、年末商戦の時期を迎えようとしている。パソコンは、32ビット機の登場やラップトップタイプの充実など、今年も話題の多い年だった。それにしても8ビット機のニュースが少なくなっているのはユーザーとして気がかりだ。鬼は笑っていいけれど、消費者の泣かない来年であってほしい。

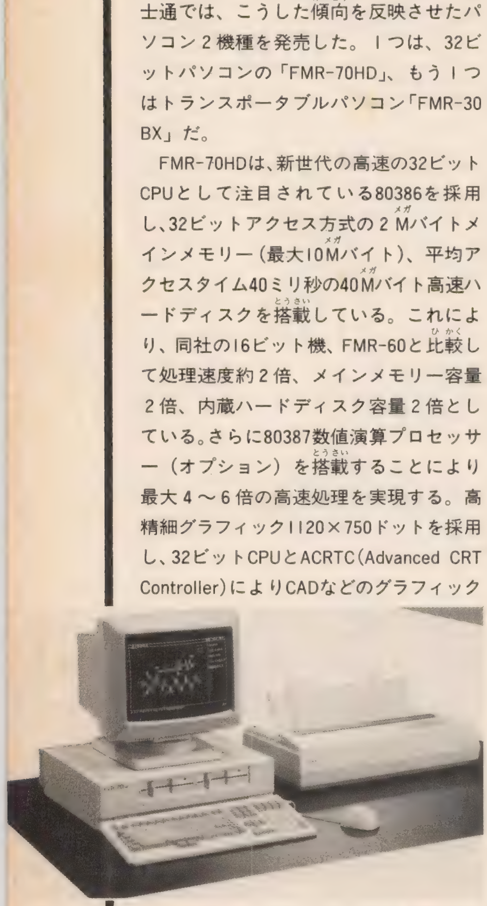
OA機器

富士通も32ビット 同時にトランスポータブルも

FMR-70HD／FMR-30BX

ビジネスパソコンの世界では、一方で32ビット機の登場、一方では16ビット機の小型化が大きな話題になっている。富士通では、こうした傾向を反映させたパソコン2機種を発売した。1つは、32ビットパソコンの「FMR-70HD」、もう1つはトランスポータブルパソコン「FMR-30BX」だ。

FMR-70HDは、新世代の高速の32ビットCPUとして注目されている80386を採用し、32ビットアクセス方式の2Mバイトメインメモリー（最大10Mバイト）、平均アクセスタイム40ミリ秒の40Mバイト高速ハードディスクを搭載している。これにより、同社の16ビット機、FMR-60と比較して処理速度約2倍、メインメモリー容量2倍、内蔵ハードディスク容量2倍としている。さらに80387数値演算プロセッサー（オプション）を搭載することにより最大4～6倍の高速処理を実現する。高精細グラフィック1120×750ドットを採用し、32ビットCPUとACRTC(Advanced CRT Controller)によりCADなどのグラフィックアプリケーションの処理速度を向上させる。価格は98万円。



FMR-30BXは最新技術をコンパクトなボックス型のボディーに詰めこんだトランスポータブルパソコン。キーボードは本体に収納、電源コードも巻きとり式を採用するなどきめ細かいくふうがされていて、持ち運びに便利だ。640×400ドットのグラフィック表示が可能な反射型液晶ディスプレイを採用、メインメモリー512Kバイト(最大1Mバイト)、内蔵フロッピーディスクドライブは、3.5インチ1Mバイト／640Kバイト兼用ドライブを2基内蔵し、使いやすくなっている。本体はキーボードにより〝JISタイプ〟と〝親指タイプ〟の2タイプを用意した。価格は、26万8000円。(問い合わせ：03-646-0816)

液晶ディスプレイ採用 J-3100の普及型

EXPRESS　J-3100SL

お父さんたちのビジネスはますます多様化していて、個人個人にとっても情報をすばやく正確に処理することが要求されるようになっているらしい。そのため、パソコンをオフィスの中だけでなく、自宅や出張先、屋外など多様な場所で使いたいという人がふえているそうだ。

東芝は昨年ラップトップ型のパーソナルワークステーションJ-3100を発売して好評を得てきたが、今度はその普及型の「EXPRESS　J-3100SL」シリーズを発売した。10Mバイトのハードディスクと3.5インチフロッピーディスク装置1台を搭載した「モデル011」と、3.5インチフロッピーディスク装置2台を搭載した「モデル002」の2モデルだ。

新製品は充電可能な内蔵バッテリーの搭載により、機動性、携帯性を向上させている。しかも、バッテリーの残量が少なくなると警報音が鳴る〝アラーム機能〟をもつ。

作業の途中でスイッチを切っても、再びスイッチを入れれば、切ったときと同じ画面にもどる〝レジューム(瞬時再現)〟機能を搭載した。また、ハードディスクやフロッピーディスク装置のムダな駆動がないため、バッテリーの節約になる。

大きくて見やすい、640×400ドットの解像度をもつ大型のSTN液晶ディスプレイを採用した。

オプションの英語MS-DOSのもとでは、3～4万本もあるといわれる海外の豊富なIBM　PC／XTのソフトウェアを使うことができる。

バッテリー駆動が可能な小型の熱転写方式のパーソナルプリンターが用意されていて、日本語／英語両方のモードで使用できる。価格は、モデル011が39万8000円、モデル002が29万8000円。(問い合わせ：03-457-2100、広報室広報課)

バックライトつき液晶表示 パーソナルワープロ

ミニ書院2機種

パーソナルワープロはいちだんと高機能化し、使いやすくなるとともに、価格も安くなった。こうしたことから、今や文房具としてビジネスマンばかりでなく、学生や主婦、シルバーエイジなど、幅広く使われるようになっている。

そうしたなかで、シャープ(株)は、目にやさいし鮮明な大型表示を実現したポータブルワープロ「ミニ書院シリーズ」として、バックライトつきの大型DST液晶ディスプレイ採用の「WD-820」、業界初のELディスプレイ採用の「WD-850」の２機種を発売した。WD-820の大型DSTは、従来の液晶のイメージを一新する広い視野角とすぐれたコントラスト表示を実現している。WD-850の大型ELディスプレイは、シャープが世界に先駆け開発し、スペースシャトル搭載のコンピュータにも採用されているもので、チラツキやゆがみが少なく、高解像度、高輝度であらゆる角度からくっきり見える広視野角、コントラストの高い目にやさしいオレンジ画面、黒文字表示（反転可能）など、これまでの表示とはちょっとちがう。いずれも、通常表示時で45字×22行（縮小表示時は60字×25行または82字×31行）の文章を一度に表示できる。さらに縦書き表示や文章画像同時表示により、印字仕上がりのイメージがつかみやすく、自然な感覚で文書が作れる。また２つの文書を一度に確認できるマルチウインドーで効率よく文書が作成できる。

このほか両機は、同じ読みの漢字を正しく使い分けるAI辞書、効率よく文書が作れる２基のFDD搭載、スケジュール管理に役立つスケジューラーやオートカレンダーなどの機能、32ドットと28ドットの２種類の明朝体の標準装備、別売のハンドスキャナーの接続、パソコン通信もできるRS-232Cインターフェース内蔵など、さまざまな特徴をもっている。価格は、WD-820が24万8000円、WD -850が29万8000円。（問い合わせ：03-260-1161）

オートダイヤルも可能 多機能電子手帳

DF-100

電話サービスの民営化、電話機の多機能化、電話機を使ったパーソナルオートメーションなどが進むなかで、新しい時代の便利な道具としてオートダイヤラーの人気が高まりつつある。そして、計算機能やメモ機能をもった電子手帳との一体化が進みつつあるようだ。

こうしたなかでキヤノンは、オートダイヤル機能に加えて、電話帳、電子メモ、カプラー、電卓の４大機能を備えた多機能オートダイヤラー「DF-100」を発売した。公衆電話、自動車電話からもケタ数の多い電話番号をワンタッチで発信し、相手先に電話をかけることができる。また、電話番号、スケジュール、用件など、手帳がわりに記録できる電子メモ機能、多機能電話のリモートコントロール、銀行の残高照会、航空券やホテルの予約などの各種トーンサービスが受けられるカプラー機能、さらに計算過程と結果を同時に表示する電卓機能を備え、情報入手からデータ処理まで、だれでも対話形式の簡単操作で使用できる。

電話モードは、カタカナ、アルファベット、記号、数字の16文字と数字16ケタ、メモモードは、カタカナ、アルファベット、記号、数字24文字を１件として最大85件までの入力が可能だ。12ケタ４段の大型液晶表示を採用している。

このほか、秘密の電話番号やメモ内容をロックするシークレット機能、アルファベットとカタカナが使えるローマ字カナ変換入力、短縮ダイヤル登録による電話番号のワンタッチ呼び出しなどが可能だ。価格は１万2800円。(問い合わせ：03-348-2121)

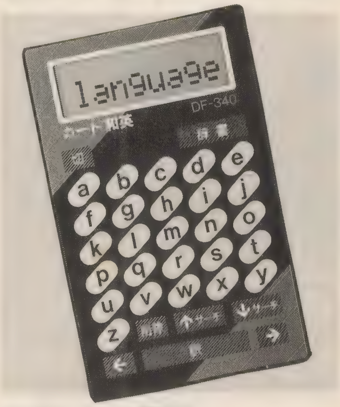
今度は和英 試験場持ちこみはNO!

コノサイズディクショナリー

セイコー電子工業の「コノサイズディクショナリー」シリーズは、コンパクトなカードサイズに数多くの単語を収録した電子辞書として好評だ。そしてこれまでの英和辞書、独和辞書、仏和辞書の３タイプに、今度は「カード和英」が加わった。このカード和英には5310語の日本語の単語と、9341語の英語の訳語が収録されている。ワイシャツのポケットにもすっぽり入る、携帯に便利なカードサイズで、操作も簡単なため、いつでもどこでもスマートに英単語を調べることができる。海外旅行や国際ビジネス、英会話の学習などにはとくに便利で、日本語を学習する外人にもおおいに役立ちそうだ。

操作は、英訳したい日本語の単語をローマ字で入力すると、英語の訳が表示される。いろいろな意味をもつ単語には複数の訳が用意されている。また、基本の単語から関連する熟語をひくこともできる。同音異義語の場合は、区分のため注釈がついているので、まちがって単語をひくことはない。

３分間操作を中断すると、自動的に電源が切れるパワーオートオフ機能つきなので、ムダに電池を消費しない。シルバー、ゴールド、グレーの３色がある。価格は4100円。(問い合わせ：03-684-5509)



大切な日を記憶 スケジュールをセット

電子スケジューラー

今日は自分の誕生日という日、思いがけない人から「お誕生日おめでとう」などといわれると、とてもうれしくなってしまう。こんな大切な記念日は、カレンダーに丸印をつけておいても、その日になってついうっかり見落としてしまうということになりがちだ。

一方、１週間のうちの何曜日の何時からというスケジュールも、なかなか覚えておくことは大変だ。ついうっかり、ということが重なると、「あいつは時間にルーズなやつだ」という評判が立ってしまったりする。

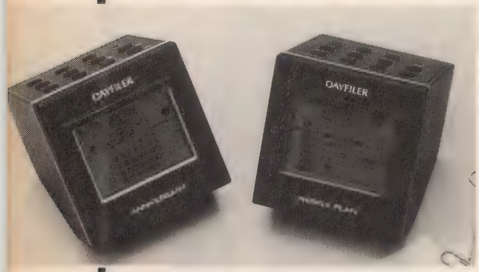
セイコー電子工業は、こんなスケジュールをしっかり管理してくれる卓上型の電子スケジューラー「アニバーサリー」と「ウイークリープラン」を発売した。「アニバーサリー」は、結婚記念日や誕生

日、会社の創立記念日などの大切な日を一度セットしておけば、毎年忘れずにシンボルマークで知らせてくれるというもの。1937年から2036年までのフルオートカレンダーをそなえ、ふだんは月、日、曜日、時刻を見やすく液晶表示する。またデイリーアラーム機能もついているので目覚まし時計としても使える。

「ウイークリープラン」は、日曜日から土曜日まで、毎日午前8時から午後6時まで、1時間単位でセットすることができる。セットした時刻になるとアラームが鳴り、スケジュールの開始を知らせてくれる。

どちらの電子スケジューラーにも、メモ用紙をセットできるメモホルダーがついていて、スケジュールの内容などを覚え書きしておくとさらに便利だ。

価格は、それぞれ4980円。(問い合わせ:03-684-5509、広報室)



AV機器

海外旅行でも簡単に充電ヘッドホンステレオ2機種
RQ-JA160/RX-SA255

昨年の日本人の年間出国者数は552万人で、うち81.7%が観光目的となっているように、海外旅行熱がさかんだ。そして、その中心はヤングとなっている。旅行にヘッドホンステレオを持っていくというケースも多いようだ。

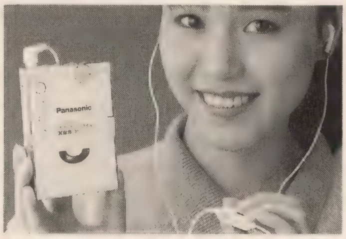
松下電器産業(株)は、海外旅行に便利なAC電圧自動切りかえ式の充電器をもったワンボタンリモコンつきのヘッドホンステレオとして「RQ-JA160」と「RX-SA255」の2機種を発売した。電子回路によって100Vから240Vの電圧を自動的に検知し、切りかえるもので、従来の低周波トランスを使った充電器に比べて、非常に軽く(約60g、同社の従来の充電器は約130g)、持ち運びに便利だ。

2機種は、ワンボタンのリモコンを搭載していて、ボタン1つでテープの操作が簡単にできる。1度押せば、PLAY/STOPの切りかえ、2度押せば、正転/反転の切りかえ、3度押せば早送りとなる。中間ボリュームつきで手もとで音量調整が可能。さらにオーディオ信号とリモコン用のコントロール信号を分離し音質劣化や誤動作を防ぐスプリットプラグを採用している。また、リモコンつきインサイドホンとしては、業界で最も軽い重量約16.5gを実現した。

メカニズム革新により、FF(早送り)とREW(巻きもどし)の簡単切りかえ、自動リバースによる反対面からの再生や自動巻きもどしによるテープの頭からの再生、プレイボタン1つでできる反転操作などの便利機能を実現している。

RQ-JA160は、XBS(エクストラ・バス・システム)の採用による迫力の重低音サウンド再生、RX-SA255は、テレビ(VHF)/FM/AMの3バンドチューナー搭載などの特徴をもつ。

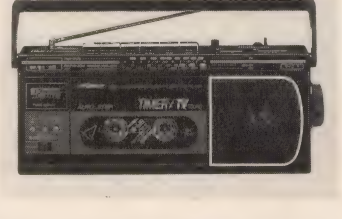
価格は、RQ-JA160が2万7500円、RX-SA255が3万2800円。(問い合わせ:06-909-1021、柘植)



3つのタイマー内蔵テレビ音声もきけるラジカセ
RC-S180

ラジカセは、CDを内蔵したタイプのものが好調なのをはじめ、低価格のモノラルタイプも小学生からお年寄りまで幅広く使われている。そして、年間約100万台の安定した市場をもっているという。

日本ビクター(株)は、持ち運びが楽で簡単に操作でき、そのうえ便利な3方法のタイマー(留守録音、目覚まし再生、スリープ機能)/クロックを内蔵したラジカセ「RC-S180」を発売した。レッド、ホワイト、ブラックと3色のカラー・バリエーションをとりそろえ、幅広く使えるファッショナブルなラジカセだ。



AM/FM、テレビ(1~3ch)のほか、テレビ(4~12ch)の3ハンドのチューナーをもつ。AC/乾電池の2電源方式、操作が簡単なワンタッチ録音方式、自動録音レベル調整(ALC)方式を採用している。価格は1万2800円。(問い合わせ:03-279-6742、広報室)

世界一軽量、コンパクト文字記録できるDAT
DA-1

DAT(デジタル・オーディオ・テープレコーダー)は、高音質の次世代オーディオ・テープレコーダーとして注目されている。この春から、各メーカーは相次いでこの分野に参入しているか、カシオ計算機(株)のDATは、いかにも同社らしい世界最小、最軽量のコンパクトサイズを特徴とした「DA-1」だ。そのサイズは幅119×高さ43×奥行き145mmで、重さ730gとなっている。オプションの充電パックをつけることによりいつでもどこでも手軽にデジタル録音、再生ができるわけだ。

同機はキャラクター記録機能の搭載も大きな特徴としている。アルファベット、数字の文字情報を各曲と同時に最大28文字まで記録、再生し、本体のディスプレイで、演奏者や曲名などを確認することができる。また、キャラクターの最初の5文字以内のイニシャルが一致した曲だけを次々に演奏するイニシャルプレイ機能を搭載しており、多数録音されている曲をいくつかのジャンルに分けて、ある1つのジャンルだけ集めてきくということが可能だ。

さらに同機はコンパクトサイズながら直径30mmドラムを採用したことにより、100倍速高速サーチでき、従来のCカセットではできなかったスピーディーな頭出しが可能だ。また、テープエンドを検出すると自動的にテープを巻きもどすオートリワインド機能ももっている。

自動的に曲間(3秒以上の無音部)を検出し、スタートIDをプログラム№とともに約9秒間記録する。そのほか、デジタルならではの多彩な各種機能を満載して

いる。価格は14万8000円。(問い合わせ：03-347-4830、広報室)

従来比25%増の画素 色あざやかな液晶テレビ

TV-1400

液晶テレビはブラウン管テレビに比べて画面の鮮明さが劣ると考えられやすい。しかし、さまざまな技術開発によって、より見やすい液晶テレビがどんどん登場している。

カシオ計算機(株)は、2.7インチ画面で11万8580画素（同社の従来機種に比べて25%増）という画素数をもつとともに、コントラストの向上をはかった「TV-1400」を発売した。従来に増して解像度の高い、色あざやかなカラー画像を楽しむことができる。同社が昨年開発した超ファインパターン化、液晶材料の改良、カラーフィルター特性の改善などによるNew-LCD〝HQM (High Quality Matrix) 方式〟の高密度画素化をさらに進めたものだ。

ボディーはてのひらにほどよく納まるほどの縦型コンパクトサイズで携帯に便利。いつでもどこでもテレビが楽しめる便利な3電源方式なので、どこにでも気軽に持ち歩け、見たい番組を見のがす心配がない。すべてのテレビの受信帯域をカバーする高感度、高性能チューナーを搭載している。

また、AV入力端子を装備していて、屋外でのビデオ撮影のときも、手軽なモニターとして使うことができる。価格は3万4800円。(問い合わせ：03-347-4830)

3.3インチ液晶テレビつき ポータブルVTR

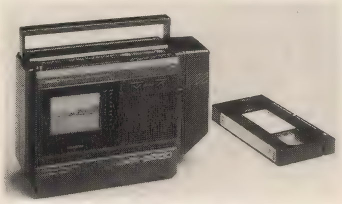
VF-3000

ビデオの普及率は、今年初めには30%前後だったのに、今年中には50%に達すると見こまれているなど、急速に高まっている。そうしたなかで、ビデオの楽しみ方も単にテレビ番組を録画、再生するだけでなく、ビデオソフトを再生したりビデオカメラを使うなど、利用範囲は拡大、多様化している。これにともない、もっといろいろな場所でいろいろな時間にビデオを見たい、という要望が高まってきているらしい。

そうしたことから、カシオ計算機(株)は、3.3インチ液晶カラーテレビとVHS式のビデオカセットでの録画、再生が可能なビデオを組み合わせたポータブルビデオ「VF-3000」を発売した。

カシオ計算機は83年、世界に先駆けてポケット液晶テレビを開発して以来、薄型、小型、ローパワーという特性を生かしながら、これを発展させてきた。新製品のポータブルVTRは、液晶テレビの開発でつちかった最新のAV技術と高密度実装技術を応用したものだ。液晶テレビとビデオを結び合わせたことにより、幅22.7×高さ17.7×奥行き9.95cm、重さ2.0kgの小型、軽量でありながら、世界に広く普及しているVHS標準ビデオカセットがそのまま使えるというVTRが誕生した。

AV入出力端子やRFアダプター端子、外部アンテナ端子など多彩な入出力端子を装備、本体だけでも録画、再生できるが、ほかのビデオやテレビともつなぐこともできる。すえ置き型のビデオとつないで、たがいにダビングしたり、家庭用のテレビにつないでみんなでビデオを楽しんだりできるわけだ。価格は12万5000円。(問い合わせ：03-347-4830、広報室)



テレビで見る写真 電子スチルカメラ

VS-101

近ごろ、テレビ画面の上では、テレビ番組ばかりでなく、ビデオやパソコン、ワープロなど、いろいろなものの情報があつかわれるようになっている。そして、カメラも、これまでの銀塩フィルムを使ったものと異なって、現像や焼きつけを必要とせず、撮影した映像を磁気ディスク（ビデオフロッピー）に録画、再生することにより、すぐ写真が楽しめるという電子スチルカメラが登場している。

カシオ計算機(株)は、録画と再生を一体にした電子スチルカメラ「VS-101」を発売した。どんなところにでもあるテレビですぐ再生できるという〝即時性〟、だれにでも簡単に高速連写ができるという〝機能性〟、消去機能によりビデオフロッピーの再生が可能であるという〝経済性〟などが自慢だ。

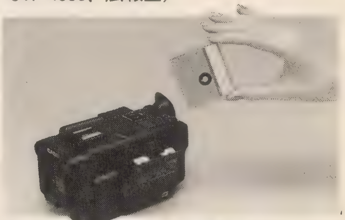
VS-101は、録画と再生の2つの機能を内蔵したことにより、家庭用テレビなどのモニターに直接接続するだけで、即座に撮影した画像を見ることができる。スライドやビデオのように、1枚の写真を大勢で見ながら楽しめるわけだ。

てのひらにぴったりフィットするユニークなデザインを採用した。しかも101×160×86mmというコンパクトサイズで重さもわずか960g（電池こみ）だ。

撮像素子の能力を最大限に引き出すことのできる高精度AEシステムをもち、1／1000秒までの高速シャッターとともにブレの少ないきれいな写真が撮れる。高速連写の機能をもち、1秒間に最大5画面の連続撮影も簡単にできる。

2インチのビデオフロッピーに最大50画面の録画、再生ができる。消去機能を使うことにより、1枚だけの撮り直しや不要になったビデオフロッピーの再利用も可能など、経済的に使える。

カラービデオプリンターとの接続も可能でモニターテレビに表示するだけでなく、記録紙に出力できる。微妙なコントラストや色調なども美しく再現するとともに、記録紙で保存しておくことも可能だ。価格は12万8000円。(問い合わせ：03-347-4830、広報室)



ソフト情報

武尊がパワーアップ 16ビット機用なども販売

SV-2100

86年4月に登場したパソコンソフトの自動販売機「ソフトベンダー武尊」は、5インチ2Dのフロッピーディスクと ROMをメディアとして、8ビットパソコンのゲームソフトを中心に販売してきた。現在、この「武尊」はパソコンショップを中心に家電店や書店、スーパーマーケッ

トまで、全国140店に設けられている。一方、「武尊」のユーザーで組織されている「タケルユーザーズクラブ」も会員数が2万名をこえ、ユーザーに幅広く受け入れられるようになった。

こうしたことから、ブラザー工業(株)では、これまでのメディアに加え、5インチ2DD／2HD、3.5インチ2DDへの対応を可能にした新機種「SV-2100」の全国展開を開始した。

同時にNECのPC-9800シリーズなどの16ビットパソコンや、MSX_2（3.5インチFD)、各種日本語ワープロに対応するソフトの販売を開始する。また、こうしたメディアの拡張にともないソフト面でもアドレス帳などの実用ソフトやユーティリティーソフトなど、ビジネスソフトを中心とした実用分野を積極的に提供していく予定だという。(問い合わせ：052-824-2072、広報課　広沢)

コストパフォーマンス抜群 PC-9800シリーズ用

JETターミナル

PC-8800シリーズ用の通信ソフトとして人気の「JETターミナル」が、PC-9800シリーズに登場した。使いやすいうえ、充実した機能が自慢だ。

通信は、わかりやすいファンクションキー＆メニュー方式を採用している。パラメーター各種が設定でき、300～9600BPS対応、アップロード／ダウンロードが可能、XMODEM対応、オートログイン、通信時間表示、通信記録機能、指定文字待ち／指定時間待ち、BBS局登録256局などの機能をもつ。

編集機能としては、編集可能ファイル長＝60Kバイトまで、文字列複写／削除、文字列検索、エスケープシーケンス編集可能などの特徴がある。

日本語処理は、日本語フロント・エンド・プロセッサー「JET-CORE」を採用した。長年のワープロでの実績を生かした連文節先読み変換で、オンライン書きこみチャットも思いのままだ。

また、JETターミナルのユーザーは、キャリーラボの運営するCARRY-NETへの無料入会の特典がある。価格は9800円。(問い合わせ：096-363-0211)

コンセプトを一新 未来先どり型ワープロ

新松

(株)管理工学研究所のワープロソフト「松」といえば、PC-9800シリーズ用ソフトを代表する超強力商品だ。早い時期から、「専用機以上の機能」という評価をあたえられながら、バージョンアップを重ね、松86に受けつがれていた。

この管理工学研究所が、新しい日本語ワープロソフト「新松」を12月に発売する。

これは松86を改良した製品ではなく、今後ワープロに必要となる要素をふんだんにとり入れて新規に開発した未来先どり型のワープロソフトだ。

新松は、図形、写真のとりこみやイメージデータのとりこみはもちろん、段組み、ヘッダフッタ、目次作成、索引作成、章番号図版番号の自動設定まで実現した。ワープロの将来として注目されているDTP(電子出版)を志向した機能ももりこんである。印刷面でも、レーザープリンターやページプリンターなど各種新鋭機も使えるようにしてある。

さらに新松は、ファンクションキーへの機能割り当てや画面表示色に至るまで、数百項目が自由に設定できるという特徴をもつ。使い慣れた変換キーを割り当てたり、膨大な機能のなかから用途に合わせて機能を集約したり、自在に変身させてそれぞれの手になじむそれぞれのワープロをつくりあげることができるわけだ。

新松は思いきった開放性をとり入れていて、松シリーズのフロントプロセッサーである松茸だけでなく、ほかのフロントプロセッサーを使うことができる。辞書も開放していて、自分自身の辞書に作りかえることが可能になったので、業務用語辞書や学年別辞書など使用目的別の辞書を作り上げることができる。また、ユーザー間での登録語の交換がテキストファイルで行える。文書ファイルと同等にMS-DOSテキストファイルを読み書きできるので、他ソフトとのデータ相互交換が簡単だ。

初心者のための学習ソフトもついている。こうした試みはワープロソフトでは初めてで、マニュアルを読む前におよそ1時間でソフトの概要と基本操作を知ることができるので、自習用としても導入時の教材としても使える。価格は5万8000円。(問い合わせ：03-405-6457)

ブラインドタッチを習得 キーボードトレーニングソフト

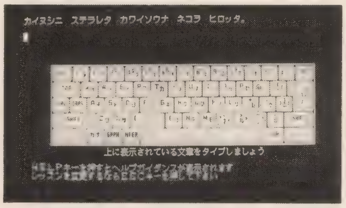
Master Type

パソコンを習うといえば、まずキーボードに慣れること。パソコンやワープロがどこにでも見られる今日、いつまでもキー入力がおそいと、長い目で見て大きな損をすることになりかねない。また、早いうちから変な癖がついてしまうと、上達をさまたげることになってしまう。

ＳＡＴＴ(株)は、NECのPC-9800シリーズ対応のキーボードトレーニングソフト「Master Type」を発売した。このソフトは、アメリカで発売以来40万本の実績をもつ超ベストセラーで、今年6月発売のIBM5550対応版にカナキー配列のトレーニングを追加したものだ。

Master Typeは、従来のキーボードトレーニングソフトとちがい、グラフィックを使って実物とそっくりのキーボードと指が画面に表示されるので、キーの位置や指の使い方を画面で見ながらマスターできる。レッスンは、6段階18種類と細かく分けられているので、授業や研修に組みこみやすい。トレーニングは、リズム、スピード、正確さを身につけるための4つのトレーニングが用意されている。また、プログラムで用意されている練習教材のほかに、オリジナル教材の作成が簡単にできる。

トレーニングの成果は、楽しいゲームの中で、スピード、正確さなどをチェックすることができる。学習意欲を刺激する的確なメッセージで、ブラインドタッチ習得まで親切に指導してくれる。英字とカナ文字の両方に対応しており、そのどちらを練習するかはレッスンの中で選べる。価格は1万8000円。(問い合わせ：03-295-3390、大村・時田)



ゲームミュージックの サントラを再現

Ys (イース)

パソコンゲームミュージックのレコード、テープ、CD化がさかんだ。テレビド

ラマのテーマ曲のように、ゲームミュージックが、小学生から大学生の間で大ブームだとか。彼らにとってのニューミュージックとして、これからおおいにのびていきそうだ。

キングレコードは、同社のコンピュータゲーム・ミュージックシリーズ第1弾として、日本ファルコムから発売の『Ys(イース)』のゲームサントラ版を発売した。日本ファルコムといえば、あの超人気パソコンゲーム『ザナドゥ』を送り出したソフトハウスだ。この『Ys』も発売と同時に人気沸騰、ゲーム・チャートの首位を独走中という。使われているゲームミュージックもゲーム評論家の山下章氏により絶賛されたものだそうだ。

CD版、LP版、カセット版があり、オリジナルサントラ15曲、未使用曲13曲を完全収録し、さらに24チャンネルマルチレコーディングによるアレンジバージョン5曲も入っている。また、PSG(3声)音源、X1、FM、MSX用の曲5曲も収録されている。

価格はCD版が3000円、LP版2500円、カセット版2500円。(問い合わせ:03-945-2121、企画開発室　境)

インフォメーション

T&Eソフトのイベント ハイドライド3を先行発表
ATTACK'88 in ALTA

11月15日(日)の11～16時、東京の新宿スタジオ・アルタ(1F・2F)では、T&Eソフトが、パソコンユーザーとの交流をめざしたイベント「ATTACK'88 in ALTA」を開催する。このイベントは毎年夏冬2回行われているもので、今回はパソコンファン期待の新作『ハイドライド3』ほか、『ディーヴァ98:カリ・ユガの光輝』、『アシュギーネ:虚空の牙城』などの先行発表会も予定されている。このほか、浅倉大介氏によるT&Eソフトゲームミュージックのシンセサイザー演奏、ハイドライドシリーズの企画開発者、内藤時浩氏による作品紹介、そのほか、T&Eソフト開発部スタッフとユーザーの交流会が予定されている。

パソコン情報満載 ラジオ番組
ユリとエリのパソッコ・ナイト

30分間、パソコンに関する話題がいっぱいというラジオ番組が登場した。ラジオ日本(1422kHz)が10月17日より毎週土曜日の10時～10時30分に送る「ユリとエリのパソッコ・ナイト」だ。

竹村友里と藤依里子の2人がパーソナリティーの軽いトークによるパソコン・ワンダーランド。最新ミュージックの紹介からパソコン情報までおもしろさを共有できる個性的番組だ。

日本コンピュータサービス(NCS)の提供で、NCS情報、ゲームコーナー、音楽コーナー、最新情報などパソコンに関する話題が核になっている。音楽コーナーではパソコンで作った曲を募集、番組で紹介された人には特製グッズがプレゼントされる。

ディスクで応募 バトルトーナメント開催
コムサイト

(株)テクノソフトは、ゲームソフトの『COMSIGHT』で作ったバトルプログラムを対戦させる「第1回コムサイト・バトルトーナメント」を開催する。応募されたバトルタンクどうしを対戦させてそのなかから、優勝者を選ぶものだ。

応募はバトルプログラムをセーブしたディスクを郵送するか、プログラムのパソコン通信で行う。郵送のときは原則としてディスクは返却されないが、返却希望者は返送用の封筒に切手をはり、住所を明記したものを同封する。ディスク1枚に1本のプログラムとなっていれば、1人で何枚応募してもよい。パソコン通信の場合は、COMSIGHT通信ソフトを使って電話回線を通してテクノソフトホストステーションにアクセスする。

応募の資格は、『COMSIGHT』に添付されたアンケートはがきが、テクノソフトへ到着した者のみがもつ。

審査の方法は、応募された全バトルタンクで予選を行い、10台が選ばれる。予選を通過した10台のバトルタンクが総当たり戦を行い、その結果、勝率が最も高かったバトルタンクが優勝となる。

応募されたバトルプログラムは公開ソフトとしてあつかわれ、雑誌などに掲載されることがある。入賞者には賞品が用意されている。

このトーナメントに関する問い合わせは、返送用の封筒に60円切手をはり、住所を記したものを同封して、「〒857 佐世保市福石町4-14 (株)テクノソフトコムサイトバトルトーナメント質問係」へ。

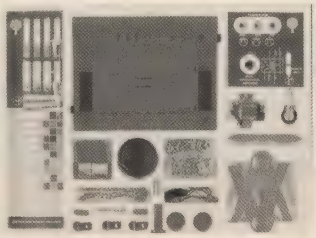
これで理科は万全！ 小、中学生のための
実験学習教材

パソコンマニアは、だいたい理科が好きな人が多い。ところが、パソコンで理科のすべてが勉強できるわけではない。せっかくの理科の才能を生かすためには、幅広く勉強する必要がある。(株)のもとは、実験と観察を通じて物理、化学、電気の基本を楽しく学習できる「実験学習教材」を発表した。教科書、参考書で学んだことをより深く理解したり、科学的な思考力を身につけるのにぴったりだ。

理科の学習は、理論や法則をもとに進めるのがふつうだが、この教材では実験した結果から理論を確かめるという方法で学習を進めることができる。机の上で学習する以上に興味深く理解を深めることができるだけでなく、独創力や創造的能力を養うことができる。

内容的には電気実験を除き中学校あるいは高校程度のものもふくまれているが、マニュアルに従って学習すれば小学生にも十分理解できるという。

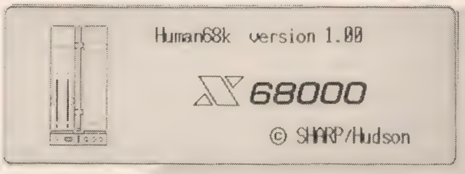
実験内容は「物理実験キット」が、1.空気、ガス　2.水、液体など、9つの実験。価格は6000円。「化学実験キット」が18の実験で、価格は4500円。「電気実験キット」が4つの実験で、価格は6800円。「太陽エネルギー実験キット」が15の内容で、価格は5500円。「電子回路実習キット」は18の内容で、価格は7200円。(問い合わせ:06-458-6834)



X68000
ペア・ミュージックツール

◉MUSIC PRO-68K
◉SOUND PRO-68K

石井AQ



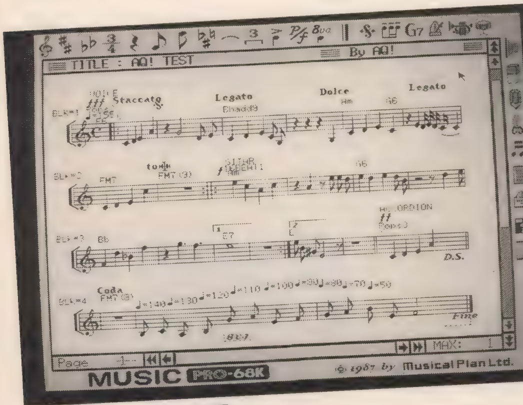
X68000ユーザーには待望のミュージックソフト、「MUSIC PRO-68K」、「SOUND PRO-68K」がいよいよ発売になる。というわけで、さっそく、これを使ってみた。

なんといっても、X68000には、8重和音ステレオFM音源が搭載されている。国産のほとんどのパソコンの音源が、FM音源3声＋PSG3声なのを見れば、いかに、ハイパフォーマンスな音源であるかわかるだろう。となれば、この8重和音ステレオFM音源をフルに使いこなしたいっ、と思うのは、当然のなりゆきなわけだ。

そんな声にどんとおこたえしましょう、というのがこの2本のソフトである。楽譜ワープロ&演奏用ミュージックツール「MUSIC PRO-68K」、FM音源音色エディティングツール「SOUND PRO-68K」の2本は強力な音楽統合ソフトを構築している。1つずつ、見てみよう。

◉「MUSIC PRO-68K」

実際に、「MUSIC PRO-68K」をブートして、さらに、サンプル曲をロードしてみる。さすがに、X68000の詳細なグラフィックを生かした譜面はとてもきれいで見事である。私は、ふだん、マックのプロフェッショナルコンポーザーという譜面エディターを愛用しているが、比べてみてもまったく遜色ない。演奏させてみると、X68000の音源のすごみを体験できる。「おおっ、これは、ゲーセンに迫るっ」と興奮するぞ。なんともあたりまえなのだが、ドラムとベースとエレピとホーンセクションとストリングスセクションがいっぺんに左右から攻めてくるのだ。おお！っとおどろいたところで、この「MUSIC PRO-68K」を使いこなしてみよう（追記：いくつか入ってるサンプル曲は、曲自体よくできているものがそろっている。力作だ。それから、内蔵スピーカーできくのもいいのだが、ぜひ、外部のオーディオ装置につないできいてみてほしい。と、ソフトハウスの人もいってました）。

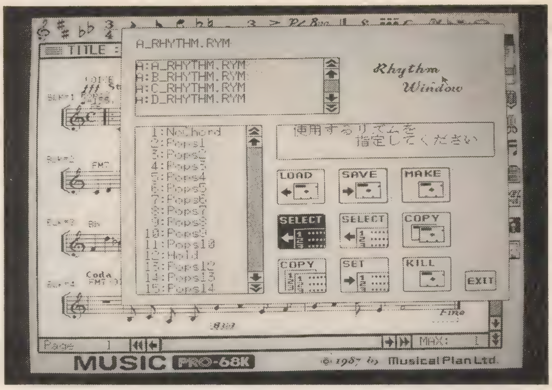


ミュージックプロの画面。

「MUSIC PRO-68K」を起動させると、まだ何も書かれていない五線譜と、アイコン群が現れる。目の前に五線譜ノートが開いて置かれていると思ってほしい。そして、画面に現れている部分はA4判の大きさの五線譜ノート1ページの上半分だと見て譜面を書き下ろしていくのだ。そのページの上下が見たければ、簡単にスクロールさせて見ることができるし、別のページを表示させることもできる。

「MUSIC PRO-68K」では、譜面の入力をはじめ、ほとんどあらゆる操作をマウス（またはトラックボール）で行う。キーボードを使うのは、曲名作曲者名の入力などのわずかな場合だ。アイコンをプルダウンして、記号や機能を選択し、譜面上に持っていってクリックするという基本的なマウスの操作だけで、譜面が書けてしまうわけだ。

たとえば、音符アイコンをプルダウンすると、2分音符、付点4分音符、4分音符、……と音符がずらっとならんでいる（3連符は別に3連符メニューも利用して書く）。ここから、4分音符を選択して、譜面上に持っていき、ドレミファソラシド、などとならべてみる。そして、スピーカーの形の演奏アイコンをプルダウンして「全曲演奏」を選択すれば、めでたくドレミファソラシドと演奏されるのだ。さらにここで、トランペットの形の音色アイコンをプルダウンし、そのなかから「HARP」を選んで、譜面上に「HARP」



リズムのセレクトもマウスで。

をはりつけてやって、そして演奏させれば、今度はハープの音でドレミファソラシドと演奏される、という寸法だ。

では何か曲を入力しよう、と思ったら、まず、レイアウトアイコンをクリックして、どんな譜面を書くか、設計することから始める。「MUSIC PRO-68K」では、メロディーだけの1段譜から、2段のいわゆるピアノ譜、そして1段譜を1パートとして最大8パート設定可能な総譜（スコア）まで、さまざまな譜面が書ける。ここではさらに、ボイスの発音数も決めなければいけない。X68000の最大発音数が8音であるから、たとえば、4パートをもつ総譜だったら、1パート当たり2音ずつ、とか、最初のパートは5音で、残りは1音ずつ、とかいうふうに（演奏はここで決めた発音数以内で行われるが、譜面上には何重和音でも書ける）。

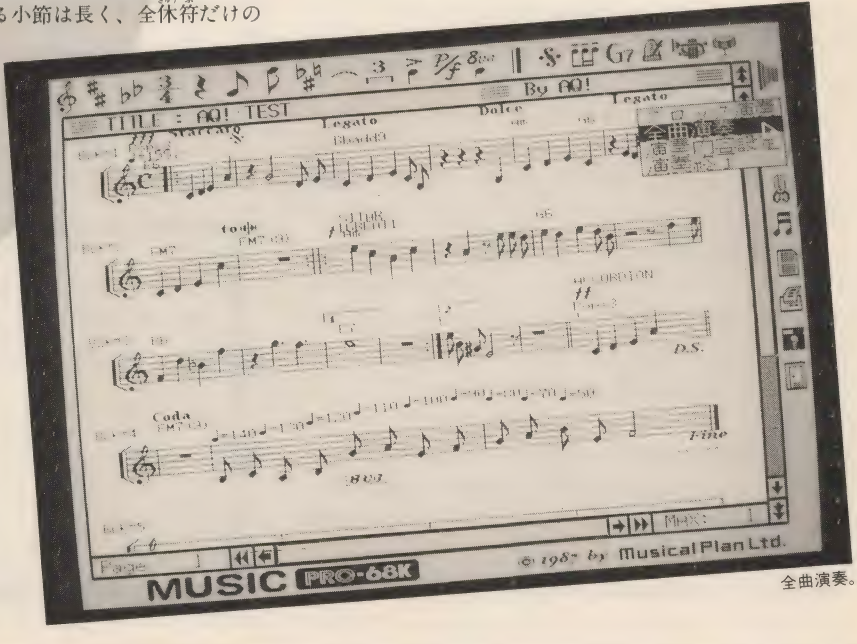
まず、何かキミの好きなメロディーを入力して、それに自動伴奏をつけるということにトライしてみよう。譜面レイアウトはメロディーのみだから、1段譜でOK。発音数は、メロディーだけだったら1、2音でよいが、自動伴奏に使うボイスもふくめて設定するので、ここでは、最大の8にしよう。そして、メニューの下のほうにあるリズムパート（これが、自動伴奏のこと）設定でリズムパートに最大の6音を割りふろう。

これで［OK］をクリックすれば、目の前には、指定したとおりの1段譜が待ち受けているはず。さあ、マウスをふるってどんどん入力しよう。調号、拍子記号、音符、休符といった音楽記号を、上端の音楽記号アイコンのプルダウンメニューのなかから持ってきて書きこむ。1小節分の入力がすんだら、小節アイコンにいって小節線を選んできて書きこもう。見た目の上での1小節の長さには制限がないので、音符がいっぱい出ている小節は長く、全休符だけの小節は短く書いてよいので楽だ。まちがいを発見したら、消去アイコンから消しゴムを持ってきて、まちがい箇所に当てると「これですか？」という感じで指定された音楽記号が赤くなるので、そこでクリックしてやれば消去される。

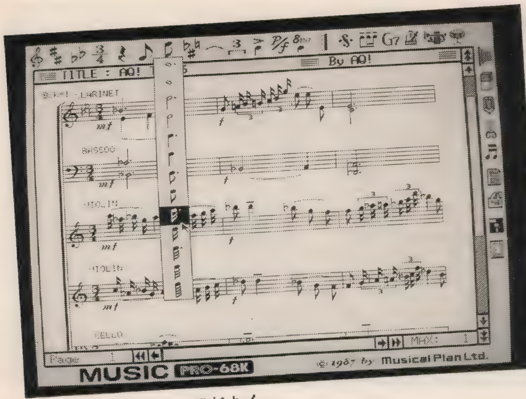
およそ4小節くらいで画面の右端まで入力が終わるだろう。このひとかたまりの入力譜面を1ブロックと呼ぶ。えんぴつアイコンのメニューから「新ブロック作成」を選べば、このページにはまだ余裕があって、すぐ下に次のブロックが現れるから、ここに入力していく。このページに余裕がない場合には、次のページに進むというわけだ。

1曲、入力がすんだら、さっそく「全曲演奏」してみよう。キミのお好みのメロディーが聞こえてきたかな？という場面だ。音色の指定の仕方はさっき説明したとおりだが、曲の途中でどんどん変更が可能。好きな楽器名を選んできて譜面にぺたぺた書きこめば、その場所に来るたびに、指定音色で演奏される。テンポが速いなぁ、おそいなぁ、と思ったら、テンポメニューから「♩＝60」といったテンポ指定記号を選んできて譜面に書き加える。これも途中変更が可能だから、だんだん速く、おそくなんてことも（リットとかアッチェルというやつね）できるのだ。

さらに、アクセント記号、強弱記号、テヌート、スタッカートといった発想標語も用意されているので、ニュアンスが細かく表現できる。特筆すべきはステレオパンニングが指定できることで、右から左からとステレオ音源をあやつれるのが楽しい。



全曲演奏。



ドビュッシーのスコアだよ！

では、いよいよ、自動伴奏をつけてみよう。ドラムの形のリズムパターンアイコンでリズム設定を選ぶと、そこにはさまざまなパターン名がならんでいる。このパターンは膨大な量が用意されていて迷うほどだ（なかにはENKA、つまり演歌なんてのもいくつかあるぞ）。選ぶために、数小節鳴らしてみてもよい。ここから、たとえば、「POPS10」を選んで譜面の最初にはりつける。さらにサビ（メロディーのもりあがる部分）には「16 beat 12」を選んで書く。これでできあがり。演奏させてみれば、ちゃんと曲に合わせてドラムが鳴るが、じつは、これだけでは、ベースとバッキングコードはまだ不完全。譜面にコードネームをふってあげる必要がある。

キミがもし、入力した曲のコードネームがわからなければ、ドラム伴奏だけでガマンしなければいけないが、たいていのヒット曲集などでもコードくらいはついている場合が多いから、そのコードを譜面に書きこんでいけるだろう。それにはコードネームのメニューから選べばよい。ここでは、たとえば C 7 (-13) on F というような複雑なコードにも対応しているので、たいがいの曲ならだいじょうぶ。

これで、「全曲演奏」させれば、ドラム、ベース、コードにメロディーとひとそろいそろった曲ができあがり。譜面入力版のポータサウンドといった感じだ。さらに、自動伴奏のパターンもつくったり、エディットすることができる。

今度は総譜に挑戦してみよう。総譜だから、複数パート設定する。例として、ドビュッシーの「牧神の午後への前奏曲」の一部を8パート使って入力してみた（写真）。調号ではト音記号、ヘ音記号のほか、一般にビオラやチェロ譜に使われるハ音記号も使えるので活用したい。

総譜では、いずれかのパートで小節線を入力すれば、その位置ですべてのパートに小節線が書きこまれる。数パート、ブロックにわたって、似たような動きが出てくるときは、編集機能を利用しよう。「MUSIC PRO-68K」の複写機能はブロック、パートといった単位ごとのみなので、いささか使いにくい感はあるが、使いこなせばなかなか便利。また、当然、演奏ではすべてのパートがいっしょに鳴るわけだが、特定のパートのみの演奏も可能だ。さらに、どのような譜面も印刷することができるのだが、とくに、複数パートをもつ譜面では、指定パートのみの印刷もできる。

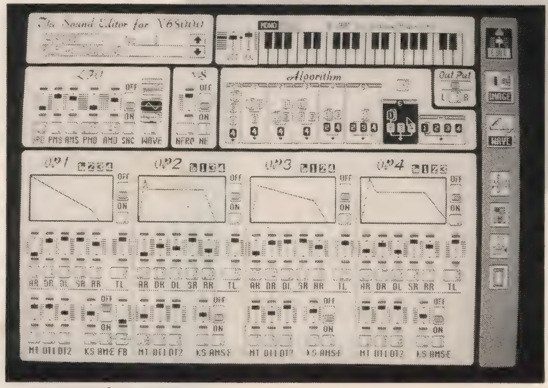
多くのパートをもつオーケストラ譜やバンド譜に挑戦してみてほしい。8重和音をもつX68000の真骨頂だ。うまくやりくりすれば、今までのパソコンではちょっとムリという感じだったクラシックの交響曲のようなものまで演奏させることが可能になったのだ。さらに、ディスケット入出力関係には、MML形式のセーブ機能があるので、「MUSIC PRO-68K」で作った曲の演奏データはすべてBASICでも利用可能である。MMLデータ作成ツールでもあるわけだ。自作のゲームプログラムの音楽にどうかな。

以上紹介したとおり、「MUSIC PRO-68K」は高機能楽譜ワープロ&演奏用ミュージックツールであり、そのわりに価格も低く抑えられているのがうれしい。私が使ったのはまだ完成版前のもので、ギクシャクしてる点もあったが、完成が楽しみである。しかし、2、3気になった点もあったのでそれを記す。

あくまでこのソフトでは、マウス入力にこだわっている。方針としては明確だし、使いごこちが楽しいのは確かだが、そのために実用面を考えた場合には、入力効率が著しくそこなわれている面がある。キーボードも併用した入力方法も（マウスで音符の長さを指定し、キーボードで音程を指定、といったような）選択できるようになっていてほしかった。「SOUND PRO-68K」ではキーボードで演奏もできるようになっているのだし。また詳細なグラフィックの維持のため、画面の書きかえなどだいぶおそくなっているようにも感じたが、これはしかたないことかもしれない。

◉「SOUND PRO-68K」

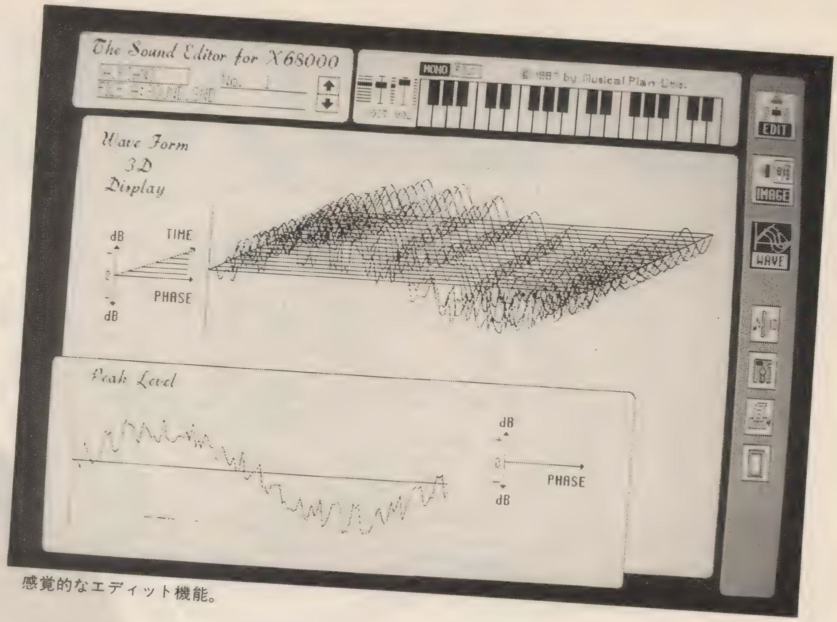
FM音源の音色エディターである。ご存じのように、FM音源は音色設定パラメーターが多いうえに、おのおのの関係が把握しにくい。そこで、パソコンでも各機種、FM音源の音色エディターは出てきているが、そのX68000版であ



サウンドプロの画面。

る。「SOUND PRO-68K」では、エディットした音色やプリセット音色をまとめて200音単位で1ファイルとして管理し、このファイルを「MUSIC PRO-68K」などで利用できるようになっている。

まず、基本的なエディットモードを見てみよう。ここでは、音色の全パラメーターがグラフィック表示されており、編集ができる。アリゴリズムに関しては各オペレーターの関係が図示され、また、エンベロープ波形が各オペレーターごとに見られる。編集はフルにマウスを利用して行われ、パネル上のレバーをマウスで上下してやれば、それで各パラメーターの値が変更(へんこう)される。エンベロープ関係のパラメーターならエンベロープ波形が変化するのも目で追えるので、音色、音量の時間変化がつかみやすいだろう。音色の変化を実際に耳で聞くには、画面上の鍵盤(けんばん)をマウスでクリックするか、X68000のキーボードが音程と対応しているのでそれを弾(ひ)くか、またはサンプル曲がいくつか用意されているので新しい音色でその曲を演奏してみることができる。また、各パラメーターの説明のヘルプファイルが用意されており、各レバーのところにマウスを持っていって右クリックすると読むことができる。これは、親切だ。パラメーターのプリントアウトも可能だし、作成した音色をMML形式でセーブできるのでBASICからも利用できる。

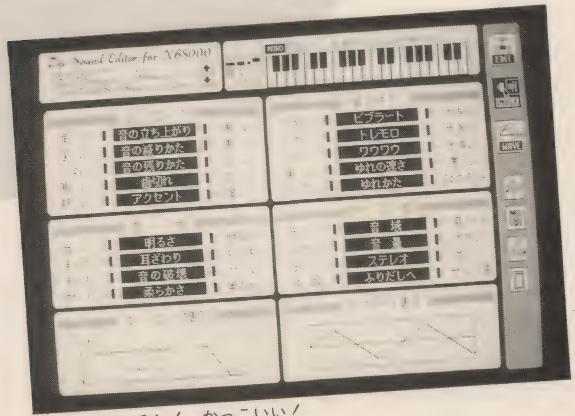


感覚的なエディット機能。

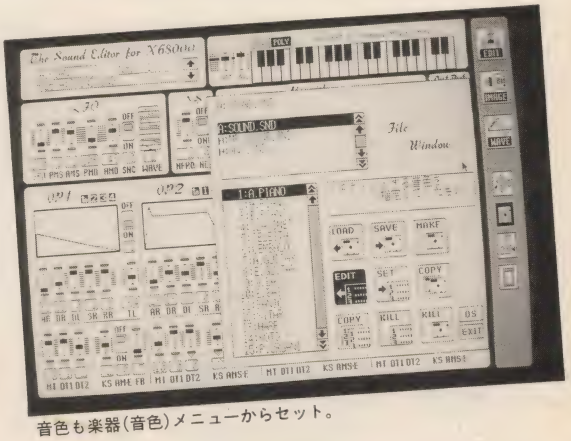
ええいっ、FM音源のパラメーターなんかいちいちわかんねえや、という人は、イメージモードを使ってほしい。FM音源では、ある条件下では、モジュレーター側のトータルレベルを上げるほど音色が明るく変化する、といったような公式めいたことがいくつかある。それを日本語で表し、変化させることができるようにしたものだ。「おそい←音の立ち上がり→速い」「まとも←耳ざわり→ギンギン」といった項目(こうもく)のレバーが20個ほどならんでいる。これを動かしてエディットしたい音色をさまざまに変化させるなかから自分好みの音色をつくり出してほしい。

エディット、イメージモードでつくり出した音色を3Dグラフィック表示するのがウェイブモードである。音色が振幅(しんぷく)、位相、時間の3次元に展開されて表されるのだ。なんとも、サイエンスっぽくてカッコいいモードだ。いくつか表示させてみるうちに、音色→波形、波形→音色がなんとなく想像つくようになった。おもしろいものである。

そういったわけで、よくまとまったFM音源エディターだ。ぜひ使いこなしてみてほしい。また、X68000のことだ、次には音声デジタイズにも対応した「SOUND PRO-68K」が期待されたりもするのであった。



Waveもバッチシ! かっこいい!

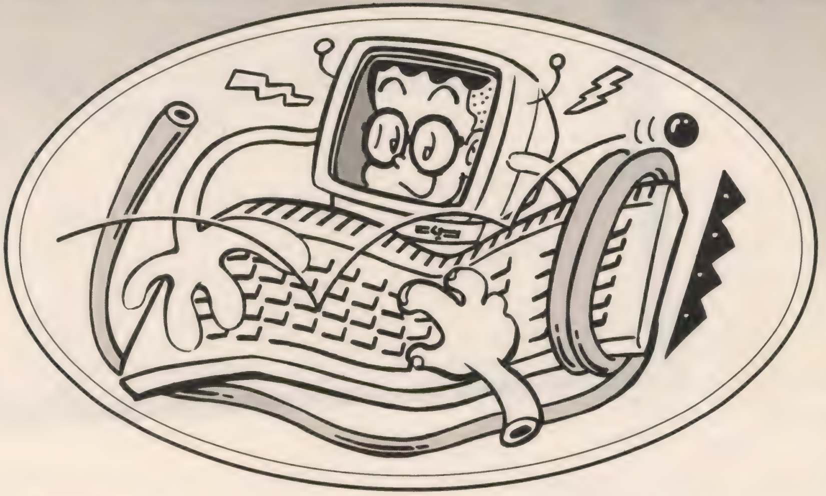


音色も楽器(音色)メニューからセット。

BASICは不滅だ！

第3回

パソコン入門講座



イラスト／今井雅巳

初めに

前の２回では、パソコンの仕組みと仕組みを利用する基本的な命令について解説しましたが、一読者からはげしい反撃の手紙をもらいました。BASICを覚えるのにパソコンのメカニズムやむずかしそうなことばを使いすぎるという論点でした。この問題は簡単ではありませんし、筆者なりに技術用語の使いどころを考えて書くよう心がけています。

ソフトウェアの設計仕様書や技術者向けのマニュアルのように専門用語をならべて説明すると簡潔で正確な情報が伝わりますが、そのために、おたがいが専門用語の意味を正しく理解しているという前提が成立していることが必要です。この講座のように入門者向けに、パソコンの仕組みやプログラミング（プログラムを作ること）を解説しようとすると、読み手の側にはさまざまな理解の水準の人がいるので、ある程度ムリが生ずるのはやむをえません。前記の読者のご意見は、ほかの多くの人からも聞くことですし、筆者自身もつねに考えていることです。情報をことばで伝えるためには、おたがいが理解できることばのレベルで話さなければ、徒労に終わるからです。それと、もう１つ大事なことは、情報を伝えるためには、伝えようとする側と受けとろうとする側の共通の気持ちがなければうまくいかないということです。今後とも読者の方々のご意見をお寄せください。つたない解説ですが、パソコンの楽しみを少しでも深めてもらうことを念じてやっていきます。

道具としてのコンピュータ

パソコンのプログラムを作るとき、２つの理由が考えられます。１つは、パソコンでプログラム自体を作るのが好きで、目標を決めてその目標を達成するプログラムを作る場合です。ゲームのプログラミングなどもこの部類でしょう。もう１つは、何かコンピュータでやれそうな仕事が目の前にあって、その仕事をこなすためのプログラムを作る場合です。世の中の多くのケースは後者で、コンピュータは、それぞれの目的を達成するための〝道具〟として使われています。

たとえば、高層建築物をつくる場合を考えますと、建物を設計する建築士は建築の専門家であると同時に、建築物の耐震計算、構造計算などに精通している必要があります。これらの計算は当然ながら大型コンピュータやスーパーコンピュータを使うわけですが、この建築士はコンピュータそのものの専門家でなくてもいいわけで、コンピュータを道具として使えばよいわけです。ただし構造計算をコンピュータでやる場合のデータの作成方法や出力についての理解が必要ですし、コンピュータの仕組みにそった計算方式についての理解が必要です。もちろん、今日の建物の構造計算プログラムは、その道の専門的システムエンジニアが作っていて、建築士が自分でプログラムを作ることはないでしょう。

一方、建築物の構造計算プログラムを作るシステムエンジニアについて考えてみますと、このシステムエンジニアは、構造計算に精通していると同時に、コンピュータについても専門的な知識や技術が必要となります。最先端の構造計算法を理解したり、研究開発したりして、それらをコンピュータの仕組みにそって効率よく計算するプログラムを作る必要があるからです。

もう少し身近なところで考えても、プログラムを作るときには、その分野や仕事についてよく知っていることと、

プログラムが組めるという２つの条件が必要です。経理のプログラムを作るには経理事務に精通していないとよいプログラムは作れません。この意味で、コンピュータ関係の専門学校に行ってコンピュータの勉強をしようと考えている人は、もう一方のコンピュータを必要としている仕事の分野についての勉強のことも考えておくことが大切です。もちろん、単純にソフトウェア会社などで、仕様書に従ってプログラムを作るような仕事もあり、特定の仕事の分野について知らなくても、コンピュータについて知っていればよいケースも多くあります。このような仕事の場合は、使うコンピュータの機種に依存した知識が要求され、日進月歩の世界ですから、ウカウカしていると自分の知識は数年のうちに古いものになりかねないということを心に刻みこんでおかないと、〝使い捨てプログラマー〞になってしまいます。

身近なところで

話がパソコン入門からはずれてしまいました。身近なところで問題を作って、これを目的にプログラムを作ってみましょう。

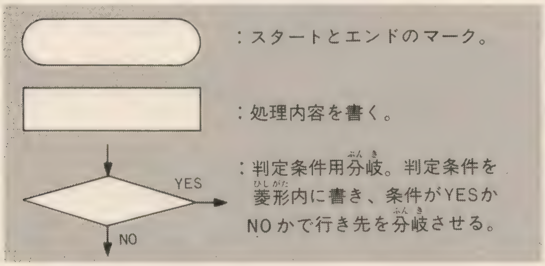
(問題)何個かの数値入力データを合計し、入力データの件数と合計値を画面に表示する。

(条件) プログラムを作る条件を決めます。

①入力する数値は正の整数とし、０のデータが入力されたら、入力終了と判断する。

②入力データの件数を数える（カウントする)。

(フローチャート)フローチャートをかく型の問題の整理方法は古い方法ですが、簡単な問題や一部分を自分なりに理解し処理する手順をまとめるにはたいへん役に立ちます。図１が、この問題のフローチャートです。問題をどういう手順で処理するかを図にかいたものです。使う記号はいちおうの決まりはあるようですが、各自がくふうして使えばよいと思います。代表的なものは次のようなものです。



ほかにも、▱(入出力用)とか⊂⊃(ディスクなど)の記号も使われます。

(プログラミング)

変数　D＝キーボードからの入力データ。
　　　N＝入力データの件数。
　　　T＝合計値。

プログラムは、リスト１です。１行ずつ解説をします。

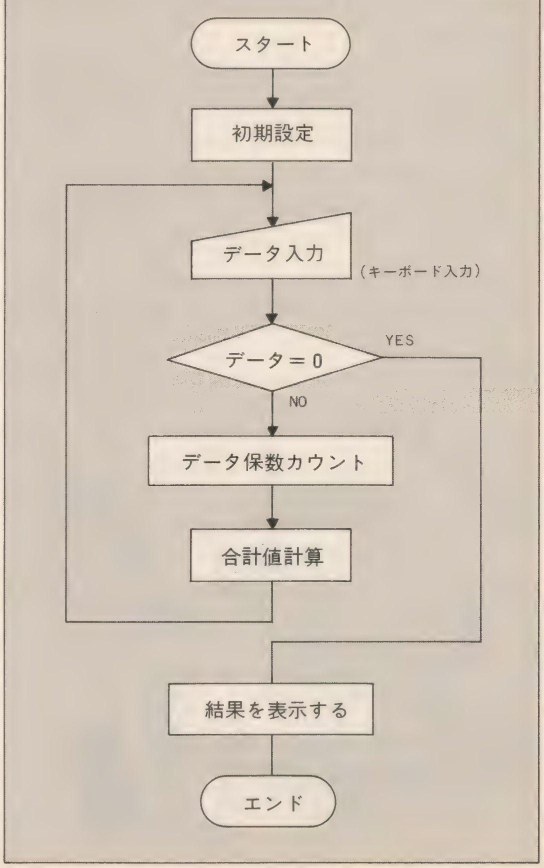
(100行)′（クォーテーション）は、この行が注釈（コメント）行であることを示します。クォーテーションのかわりに、REMと書いても同じです。REMはRemarkという英単語からつくられた命令です。注釈行は、ほかの人が見てもわかるように、プログラムに注釈を書くための行です。プログラムの実行にはなんの影響もありません。

(110行)PRINT命令は、そのあとに続く文字列データを画面に表示する命令ですね。ここでは、このプログラムを使う人に、このプログラムが合計を求めるプログラムであることを知らせるための役目をします。

(120行) 初期設定で変数に初期値をあたえています。：（コロン）は、１行の中に複数個の命令を書くための区切り記号（ディリミターという）として使われます。＝（イクォール）は、右辺の値を左辺の変数に入れる（記憶させる）ことを示します。数学の等号ではありません。N＝0：T＝0で入力件数と合計を０に初期設定しています。

(130行) ここで、データをキーボードから入力させます。INPUT　Dでもよいのですが、この命令のようにすると、画面に〝ニュウリョク　データ〞と表示されたあとに、画面カーソル（４角のマーク）が点滅し、入力待ちになりますので、使う人は、ここでデータを入力するのだなとわかります。いろいろな種類のデータを次々に入力しなければならないようなプログラムでは、次に何を入力するかを知らせるのは重要ですから、このINPUT〝ニュウリョクデータ〞；Dのような使い方は、しっかり覚えてください。

図１、入力データの合計を求める



リスト1

```
100 ' (P12-01)ｽｳﾁ ﾉ ｺﾞｳｹｲ ｦ ﾓﾄﾒﾙ
110 PRINT "** ｾｲ ﾉ ｾｲｽｳ ﾉ ｺﾞｳｹｲ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ **"
120 N=0:T=0
130 INPUT "ﾆｭｳﾘｮｸ ﾃﾞｰﾀ =";D
140  IF D=0 THEN GOTO 180
150  N=N+1
160  T=T+D
170 GOTO 130
180 PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｶｽﾞ  =";N
190 PRINT "ｺﾞｳｹｲ       =";T
200 END
```

(140行) IF～THEN—の文型の判断命令です。～の部分に判断するための条件を書きます。ここでは､D＝０つまり「入力されたデータDが０に等しい」という条件が書かれています。ここで使われている＝（イクォール）は「等しい」という等号の意味です。BASICのややこしい点の一つで、変数にデータをわたす場合（代入という）以外のところで使われる＝（イクォール）記号は、「等号」の意味をもち、等号が成立するときは－１、成立しないときは０の値をあたえます。ここでは、D＝０が成り立てば、THEN以下の部分が実行されます。つまり、D＝０のときはGOTO　180で180行にジャンプします。D＝０が成立しないときは次の行に移ります。

(150行) ここで入力データの数を数えます。ここの＝（イクォール）は、右辺を左辺に入れる（代入する）という意味ですから､「現在のNの値に１を加えて、新しくNに入れよ」という命令になっています。これで、数を１つ数えたことになりますね。このような数の数え方には慣れてください。なお、コンピュータの用語で、このように数を１ふやすことを〝インクリメント（Inclement)〃といいます。反対に数を１減らすことを〝ディクリメント(declement)〃といいます。よく出てくることばですから覚えましょう。

(160行) ここも､＝（イクォール）文で、右辺の値を左辺に入れます。現在の合計値Tに入力データDを加えて、新しい合計Tに入れます。150行のN＝N＋１と同じ使い方で合計の計算をしています。

(170行) GOTO　130で130行へもどり、次のデータの入力にもどります。このようなプログラムの実行順序を変更する命令を制御命令と呼びます。

(180行) 140行でD＝０つまり入力データが０のときにこの行に飛んできます。ここで､データの数Nを表示していますが、Nの前に文字列〝データ　ノ　カズ＝〃；を入れてこの文字列とNを、一行に表示しています。PRINT命令はこのように、文字列と変数とを混在させて画面表示できます。

(190行) ここで目的の合計を表示しています。

(200行)ENDは、BASICプログラムの実行を終わる命令です｡BASICプログラムを解読して実行しているBASICインタープリターは、ここでBASICプログラムの解読と実行を終了します。

入力データをメモリーに記憶する

前のプログラムは、単に入力された数値を合計しただけでした。このプログラムでは、データが正しく入力されたかどうかを確かめることができません。もっとも、データの個数が20個くらいまでならば、画面に入力時の数値の表示が残っていますから、それでチェックはできます。もしデータの件数が100個くらいですと、もうダメです。

入力データが正しいかどうかをあとで確かめたり、プリンターに打ち出したりしたいときは、メモリーにたくわえておくと便利です。今度は、これに挑戦してみましょう。

プログラムのフローチャートはもう必要ないでしょう。入力されたデータが多数あるときには、配列変数と呼ばれる変数に記憶させます。配列変数はD(I)のように書き、変数名がDで、I番目のデータ記憶場所をD(I)で示します。

配列変数は、それを使う前に、その配列の大きさ、つまり最大何個のデータを記憶するかを宣言しておかなければなりません｡D(I)という配列変数をかりに最大200個の数値とすると、宣言する命令はDIM　D(200)とします。Dの一つ一つの変数D(I)を配列要素と呼び､Iを要素番号といいま

すから、覚えておいてください。

(プログラミングの条件)

①データを配列変数D(I)に入れて、入力終了後、画面に10個ずつ表示できるようにする。

②プリンターにデータをすべて出力する。

(プログラミング)リスト2がプログラムです。前のリスト1とちがうところについて解説します。

(110行)変数名D、大きさ200の配列変数を使うことを宣言しています。

(160行)入力されたデータの件数をIとして数え、I番目のD(I)に入力データDDを記憶させています。

(180行) Nに入力されたデータの数を記憶します。

(190行～210行)初めて出てきた命令ですね。190行のFORと210行のNEXTは一対の組になった命令です。この命令は、同じ処理を何回もくり返し実行するときに使います。FOR I=1 TO Nは、Iが1から(1ずつふえて)、Nになるまで、NEXT Iのところまでをくり返し実行しなさいという命令です。このようなくり返し処理をループといい、ループ回数を示す変数(ここではI)をループ制御変数といいます。190行～210行がI=1からI=NまでのN回実行されますから、200行のT=T+D(I)によって、TにはD(I)の合計が求められます。Tに合計が求められることは、前のプログラムで説明したことからおわかりになると思います。

(240行～270行)ここもループ変数Iに対するFOR～NEXT命令で、250行によって、データを画面に表示しています。260行はIF～THEN―形式の命令です。条件式～のところに、またまた新しい命令MODが出てきました。入門者の人は覚えなくてもよい命令(正しくは+や－などの数学演算の記号の一つ)ですが、意味だけを説明しておきましょう。(I MOD 10)は、変数Iの値を10で割った余りという意味です。条件式は(I MOD 10)=0ですから、「Iの値を10で割った余りが0」ということを表しています。つまり、Iが10、20、30，……のときといっているのと同じです。IF～THEN―文ですから、そのとき、INPUT〝ナニカノ キー ヲ オシテクダサイ〟;A$が実行されます。このため、ここで一時的に実行が停止し、入力待ちになります。何かのキーが押されると、A$にそのキーの内容が入り、次の命令に移りますが、ここではA$は何も利用していません。このようなA$の使い方を〝ダミー変数〟と呼んでいます。

とにかく、260行の効果で、画面には10行ごとのデータ表示と、〝ナニカノ キー ヲ オシテクダサイ〟が表示されます。250行のPRINT文で、データの順番Iと、区切りの文字〝)〟とデータD(I)を画面表示しています。

(280行～300行)ここもFOR～NEXT文です。290行のプリンターへの出力命令がI=1からI=Nまで、N回実行されますから、すべてのデータがプリントアウト(出力すること)されます。

(310行～320行)データの数Nと合計Tをプリンターに出力します。◇

リスト2

```
100   (P12-02)ｽｳﾁ ﾉ ｺﾞｳｹｲ ｦ ﾓﾄﾒﾙ
110 DIM D(200)
120 PRINT "** ｽｳﾁ ﾉ ｺﾞｳｹｲ ｦ ﾓﾄﾒﾙ **"
130 I=0:T=0
140 INPUT "ﾆｭｳﾘｮｸ ﾃﾞｰﾀ =";DD
150  IF DD=0 THEN GOTO 180
160  I=I+1:D(I)=DD
170 GOTO 140
180 N=I
190 FOR I=1 TO N
200  T=T+D(I)
210 NEXT I
220 PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｶｽﾞ  =";N
230 PRINT "ｺﾞｳｹｲ        =";T
240 FOR I=1 TO N
250  PRINT I;")";D(I)
260  IF (I MOD 10)=0 THEN INPUT "ﾅﾆｶﾉ ｷｰ ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ!";A$
270 NEXT I
280 FOR I=1 TO N
290  LPRINT I;")";D(I)
300 NEXT I
310 LPRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｶｽﾞ  =";N
320 LPRINT "ｺﾞｳｹｲ        =";T
330 END
```

朝まで踊ろう。ディスクでツイスト。

──FM音源サウンドプログラム
フロッピーディスク2
のりに、のって第2弾。
23曲新発売。

大好評別冊ポプコム「サウンドコレクション」フロッピーディスクに続く第2弾。本誌連載中の「FMサウンドブティック」から15曲。さらにポプコムオリジナル、8曲を加えたサウンドプログラムがフロッピーディスクでまたまた登場。

●ないものねだりのI want you/ときめきはFOREVER/六本木純情派/水の春/楽園のDoor/ファンタジー/Self Control/Oneway Generation/サファイアの瞳/アイドルを探せ/早春物語/Give Me Up/恋人たちの時刻(とき)/サマードリーム/It's Tough──
その他オリジナルミュージック8曲を加えた計23曲。

FM音源サウンドプログラム フロッピーディスク2 (5インチ2D版)

定価3,000円(送料含む)

別冊ポプコム「サウンドコレクション」収録の最新ポップス全25曲のプログラムフロッピーディスク。発売中。 (5インチ2D版)

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスク1

定価3,000円(送料含む)

通信販売のみ

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

申込先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

魅惑のFM音源サウンドプログラム全30曲。

好評発売中

ヒットチャートをにぎわしている最新ポップスをはじめゲームミュージックのサウンドプログラムが、30曲。さらにFM音源によるミュージックプログラム入門など、パソコンミュージックをめいっぱい楽しむプログラムマガジン。

●CHA-CHA-CHA/フレンズ/ラズベリードリーム/チャンス/悲しみよこんにちは/ちょっとやそっとじゃ CAN'T GET LOVE/BAN BAN BAN/ジプシークィーン/寝た子も起きる子守唄/ブルシアンブルーの肖像/NEVER ENDING STORY/LIKE A VIRGIN/ハイドライドII レリクス メルヘンヴェールIIほか。

別冊POPCOM プログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ(PC-8801mkIISR FR/TR/FH/MH)用

サウンドコレクション

定価980円 小学館

ポプコムC.G.ギャラリー
1987 DECEMBER
あなたの作品を、このページで発表します。

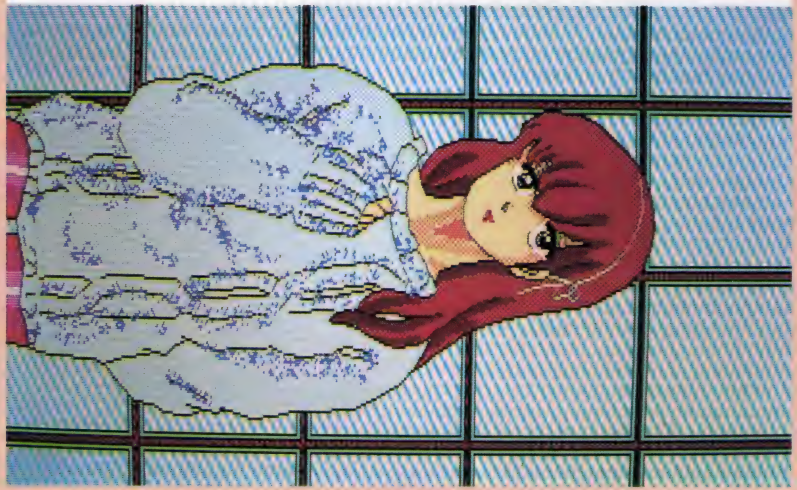
作品のプログラムをカセットテープまたはフロッピーディスクにしてお送りください。マンガキャラクターの場合、題名、掲載誌名も必ず記入してください。 〈送り先〉 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル ㈱新企画社POPCOM編集部CG係

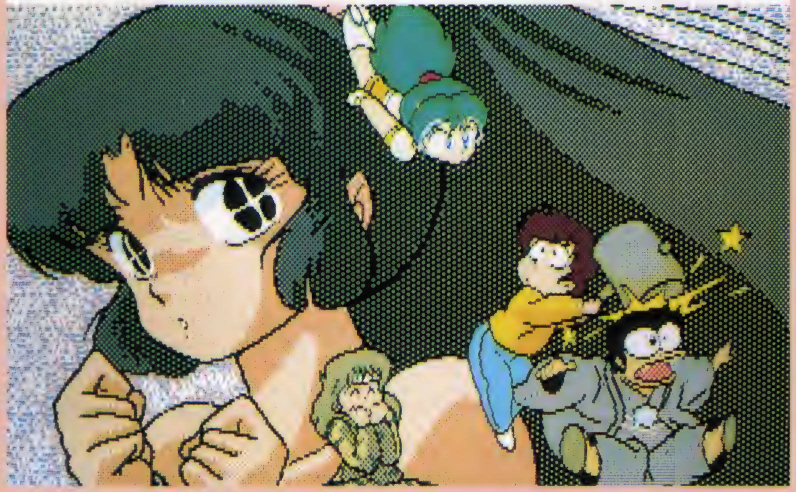
CASSETTE LABELS

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ、日本サンライズ・創通エージェンシー

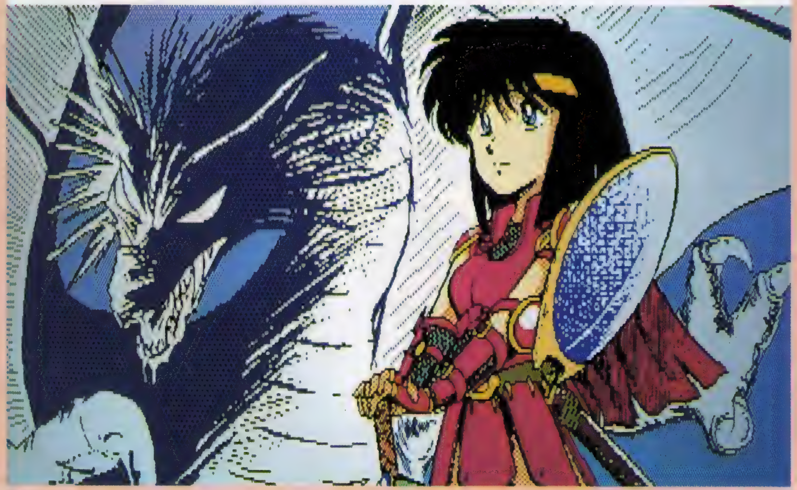
紅月2　朱　　織田周子　MSX2

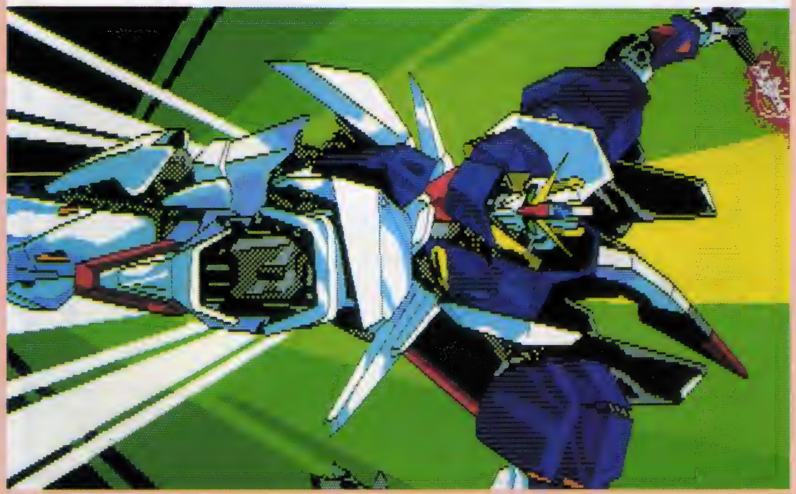
新種のとんぼ　　横山　聡　MSX2

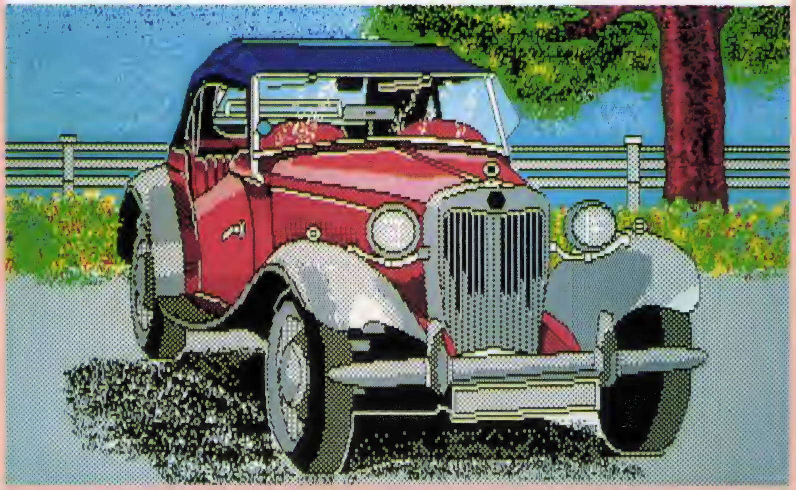

音無響子　　西山陽一　PC-8801(ダ・ビンチ)

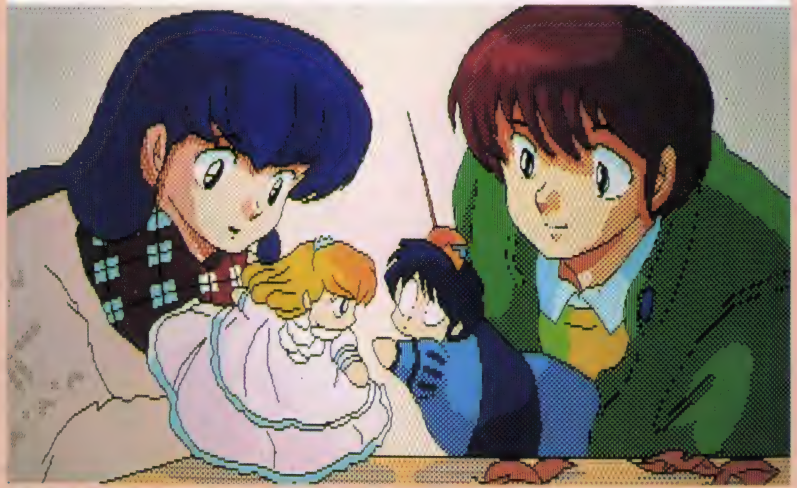

うる星やつらVol.34　　大田良作　S1

ラムちゃん　　鳥居孝之　PC-9801VX


紅の戦士　　本多英樹　PC-8801(ダ・ビンチ)


Z・ガンダム　　高田英明　X1(ダ・ビンチ)


クラシック・カー　　小倉裕二　PC-8801(ダ・ビンチ)


五代君と響子さん　　MK-II　PC-8801mkIISR

スタート

CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。

①これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

©小学館 ©新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ

スーパーグラフィックツール

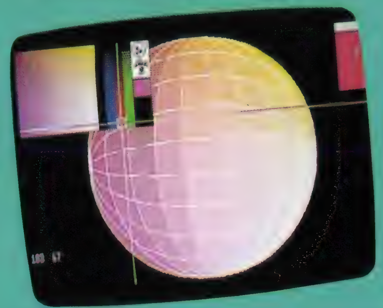
ダ・ビンチ

PC-88シリーズ(5インチディスク)
X1シリーズ(5インチディスク)
FM-7/77/AVシリーズ(3.5・5インチディスク)

定価(各)6,800円

②最大729色。パレットで2色合成おてのもの。

微妙な色づかいで勝負したい。



ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

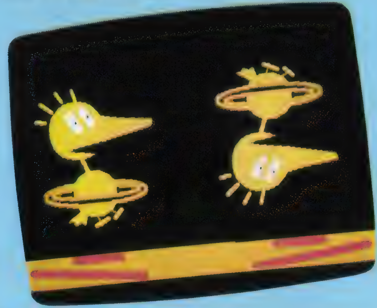
③9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。

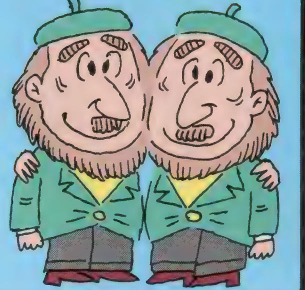
いろんな線を自由自在に使いたい。

ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

④4つのコピー機能で傑作量産。

できのいい作品は何度も使って…。

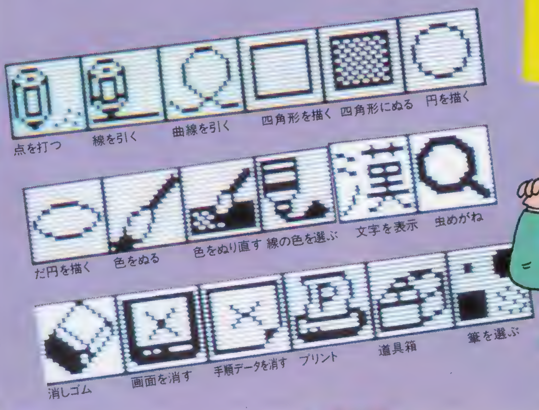


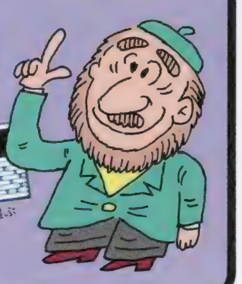


普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

⑤すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。

手に入れたその日から使いこなせる?





⑥トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

手もちの入力装置、プリンタを使える?

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7/77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置, ×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード, MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉	〈シャープ〉	〈富士通〉
PC-PR201 201CL 201T	IO-700/720	FM-PR201
PC-8023C/8024	CZ-8PK/8PK2 8PD2/8PN1	MB-27409
PC-8821/8822	CZ-8PC1	MB-27410
PC-PR101/101T	〈NEC〉	〈NEC〉
PC-PR406	PC-PR201CL	PC-PR201CL
〈エプソン〉	〈エプソン〉	〈エプソン〉
JP-80	JP-80	JP-80
MP-80TypeⅣ		〈シャープ〉
〈シャープ〉		IO-700/720
IO-700/720		

⑦お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

ゴール

どうやったらダ・ビンチが手に入るの?

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

㈱コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書 〒730 広島市南区金屋町7-12 TEL 082-264-1524
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエーアプリケーションズ 〒460 名古屋市中区大須3-1-36林太陽ビル TEL052-251-4881

通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留で下記あてお送りください。送料は無料です。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル 新企画社 ダ・ビンチ係

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。

●PC-8800シリーズ、X-1シリーズ、FM-7/77シリーズ完全対応

●お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊(タケル)」で

「ダ・ビンチ」データ集

うる星やつらシリーズ①②
めぞん一刻シリーズ①②

●PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7シリーズ共通〈5インチ2D版〉定価(各)2,500円
●FM-7/77シリーズ専用〈3.5インチ2D版〉定価(各)3,000円※いずれも送料含む。

通信販売申込方法 申込書はP304のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください。

申込先 〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。

●PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付

●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。

ポプコム

ディスクCGコレクション1

PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
定価2,000円(送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書

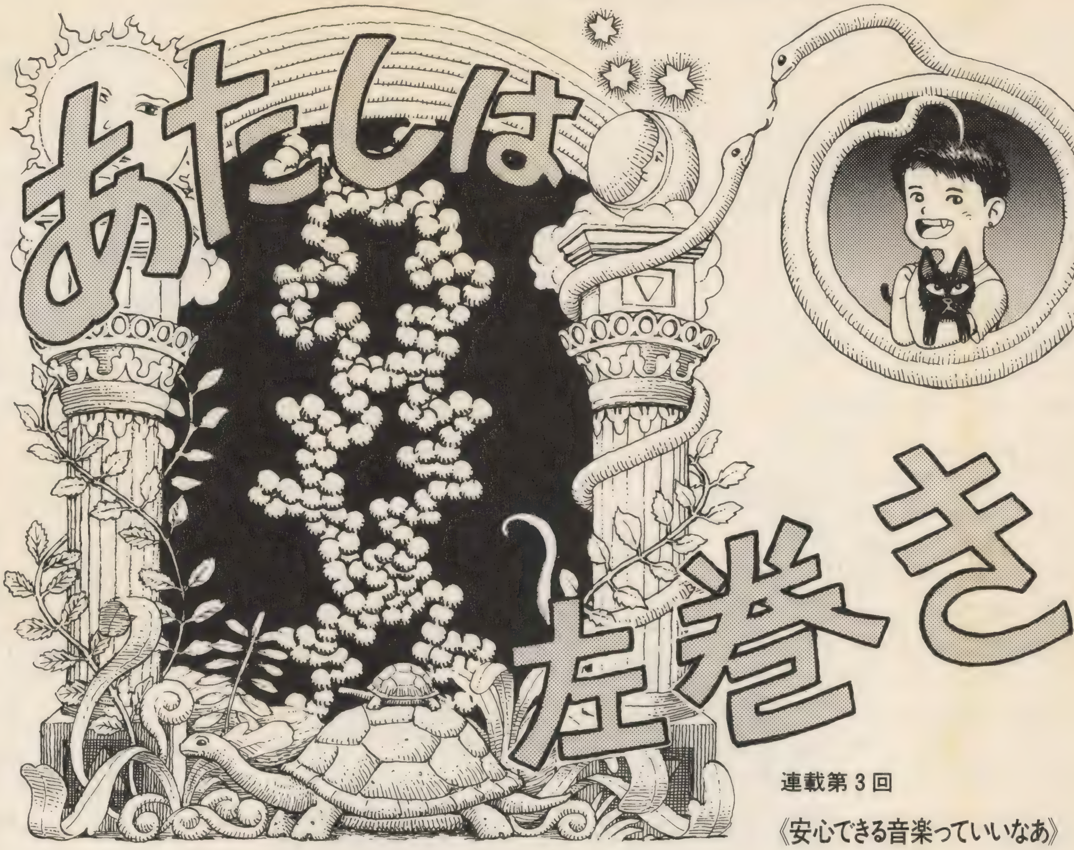
〈ご希望の機種、ディスクの種類に○印をつけてください。〉
1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV※(3.5インチディスク)
※FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。

■氏名
■ご住所
■TEL
■販売店名

●販売店様へ―この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

こいしみみの実感的音楽講座

あたしは左巻き



イラスト／小池桂一

連載第3回

《安心できる音楽っていいなあ》

第1回は北アメリカ、第2回は南アメリカとこのところアメリカの音楽がとり上げられてきたけれど、今回はヨーロッパにひとっ飛び。どうやら、世界音楽めぐりでお楽しみといった雰囲気ですネ。さて。

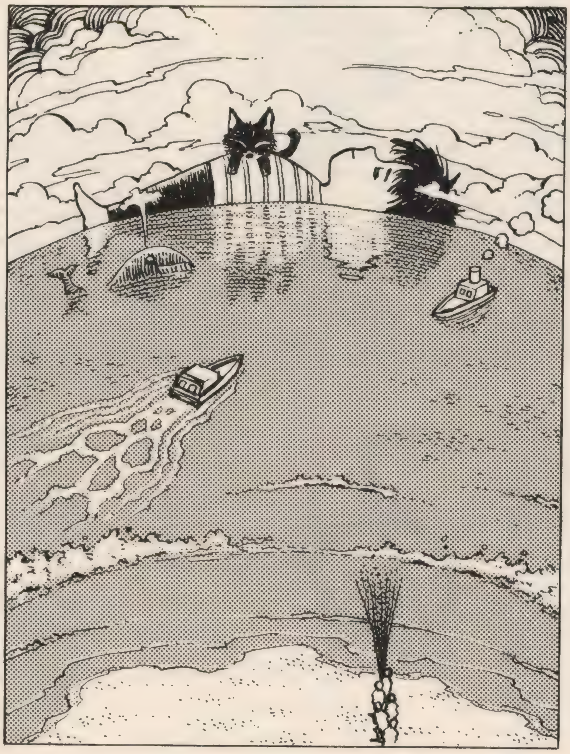
みなさん、こんにちは。突然ですが、きょう、朝一番に耳にした音っていうのは、どんな音ですか？　最近ではいろんな時計があるけど、イヤな目覚まし時計の音って、ホントにヤダよね。まじめに起きなきゃヤバイっていう場合は、まぁ、それもしょうがないけど、あたしの理想としては、やっぱり、お日さまの光が竹のすだれごしに顔にさしかかって、すずめのさえずりとか、ニワトリのコケコッコーの声なんかで、だんだんだんだん、目を覚ましたいなぁ。ところが、現実はというと、近所の工事現場の金属を打つ、カキーンとイタイ音とか、ひんぱんに行ったり来たりする、オオイソガシの電車の音とか、狭い日本、そんなに急いでどこへ行くっていう感じの、車のブーブークラクションとか、仕事関係の電話の、事務的なベルの音とかで、夢をいきなり中断させられる毎日です。しかも、夜、寝つこうとするころには、遠くのパトカーのせっぱつまった音とか、近くにある日通のペリカン便の倉庫に出入りする、大型トラックのバックするときの警告音とか、気になっちゃうしね。

あなたは、どんな音の中で毎日を送っていますか？　ためしに、いま、耳をすまして、入ってくる音を、みんな書いてみてくださいナ。あたしも書くからね。——山手線の走る音。近所のマンションの鉄筋工事の音。近くの道路を車が通る音。うちのベランダの風鈴の音。台所の冷蔵庫の音。ごはんをおねだりする、もぐら(覚えてる？　うちの黒猫だヨ) の声。——こんなもんかナ。書いてみると、改めてイヤになっちゃうくらい、つまらない音が多いけど、最近は、夕方になると、ここ(東京都渋谷区) でも、秋の虫の声が少しは聞こえるヨ。

あたしは、去年、スペインとかポルトガルをひとり旅してまわったんだけど、ポルトガルのナザレっていう漁村で、窓の外はすぐ砂浜っていうホテルに泊まって、眠りながら、ずーっと波の音をきいていました。ひとり旅の疲れや緊張からすっかり解き放たれて、ぐーっすり眠れたことはいうまでもありません。そういえば、旅をすると、きき慣れない音がたくさん耳に入ってきて、聴覚がするどくなった気がして、おもしろいんだよね。パリに着いたときには、パトカーの音で、ゴダールの映画の中に入ったような気がしたし、スペインのカフェでは、日本ではもうあまりお目にかかれなくなった大きなノッポの柱時計の、コチコチ時を刻む音が、頭にひっかかったりしたヨ。旅行じゃなくても、友だちのうちに遊びに行ったりすると、そこのうちの音っていうのが、気になるよネ。先月号では、「たまには月でものんびり眺めたりしないとヤバイヨ」って書いたと思うけど、今月号は、「たまにはテレビとかビデオ、オーディオのたぐいをみんな消して、聞こえる音に気持ちを集中してみると、耳のおそーじになっていいヨ」とでも書いておこう。そういう意味での耳あかがたまっていない赤ちゃんは、電気そうじ機の音や、オートバイの音を、とてもイヤがるし、逆に、お母さんの足音なんかにはとてもビンカンでしょ。むずかる赤ちゃんは、左側に頭がくるように抱いて、心臓の音をきかせると落ち着くっていうし。ちなみに、うちのもぐらちゃんも、あたしの声や足音や、キャットフードのカンをあける音には、おどろくほどビンカンです。

さっきからずっと、何の話をしてるかっていうと、今回のテーマは、「安心できる音楽っていいなぁ」っていうこと。波のような音、風のような音、かたくいうと、環境音楽というものについて。そうね、においのような音について、ともいえるかナ。

都会っていうのは、24時間あいているコンビニエンス・ストアがあったり、20時間ぐらい走っている電車があったり、タクシーがいつも通りを流していたり、とても便利なんだけど、そのおつりとして、空気がきたなかったり、ききたくもない音が、イヤオーなしに土足で耳に踏みこんできたりするヨネ。で、都会で四六時中流れている音楽っていうのは、その騒音に負けるもんかとばかりに、ビートをもっと強く出し



ていくような性格のものが多いような気がするけど、本当は、そんなものより、気持ちをなごませるような、よく眠れるような、波の音みたいなものこそが、必要なんじゃないのかナァ？　精神分裂病とか、対人恐怖症とかいった種類の病気の人たちのための、音楽療法っていうのがあるんだけど、まぁ、それに近いっていうのかナァ。

音楽と呼ばれるものは、オーザッパにいって、内容的にね、「そんな生活でいいの？」っていう疑問を投げかけたり、「そんな人生送ってていいのかヨオ？」って攻撃したり、「だからコーシヨーゼ！」と連帯感をかきたてたりする音楽と、それから、「そのままでだいじょうぶなんだヨ」とか、「わたしの胸で静かにおやすみなさい」と安心感をあたえる音楽とに分かれると思うんだけど、その後者のほうの代表が、まぁ、いわゆる環境音楽だというわけです。

今回とり上げた、エリック・サティという作曲家は、そういう音楽を考えた最初の人なんじゃないかナ。あたしがサティを初めて意識してきいたのは、『鬼火』っていうルイ・マル監督のフランス映画と、『水の駅』っていう転形劇場の芝居の中でのことて、どちらも、シーンと静まり返った、セリフのないモノトーンの世界の中で、空気のように「ジムノペディ」が流れていました。

第1回で「ウタゴコロ」、第2回で「ノリ」、というふうに、人間くささの大切さを書いてきたあたしがこんなことを書くと、「なんか話がちがうんじゃない？」と思う人もいるかもしれないけど、「空気のように」っていうのが、けっして「人間味のない冷たさ」を意味するわけじゃないってことは、サティをきいたことのある人ならわかるはず。きいたことのない人は、コンピュータで打ちこんできいてみてね。きっとあなたの中のいろんなイメージを呼び覚ます、ふところの大きなあったかーい音楽だということがわかると思うヨ。スピルバーグの映画じゃなくてタルコフスキーの映画のようなっていうか、トンコツラーメンじゃなくて、野菜スープのようなっていうか、シャネルの5番じゃなくて、花王の牛乳石けんのようなっていうか、ばっちりきめた松田聖子じゃなくて、寝起きのキョンキョンっていうか、ザクトライオンじゃなくて、なすのへた。わかるで

しょ。それが、ワグナーじゃなくて、サティっていうことなんだ。

さて、サティに関しては、おもしろいエピソードがたくさんあるんだけど、それを1つ。――サティは、「家具の音楽」というコンセプトで、コンサートの休憩時間に演奏される曲を作っておいた。曲がホールのあらゆる方向から同時に聞こえてくるように、クラリネット奏者を劇場の3つのちがったコーナーに配置し、ピアニストを第4のコーナーに、そして、トロンボーン奏者を1階のボックス席に置いた。プログラムには、休憩中、演奏される曲にはいっさい気をとめないようにという注意書きが記してあった。けれども、音楽が始まるとすぐ、みんな自分の席へもどろうとする動きを始めた。サティが「おしゃベりを続けるんだ！　歩きまわって！　音楽をきくんじゃない！」と大声でわめき散らしても、ムダだった。みんなはおしゃベりをやめて、ちゃんときいてしまい、サティのねらった効果はまったくだめになった。――1920年の話なんだけど、サティが環境音楽の先駆者だったっていうことがわかるヨネ。

そういえば、この手のエピソードとして、いちばん有名なのは、ジョン・ケージの話。――彼は、1952年にあるコンサートで「4分33秒」というピアノ曲を発表したが、その曲は、なんと、ピアニストがピアノの前で、4分33秒の間、何も弾かないで、「ち・ん・も・く」し続ける曲だった。――その「演奏時間」内に聞こえてくるまわりの音や、コンサートに来ていた人たちの怒っちゃった声すべてが、音楽だっていうことなんだそうです。ジョン・ケージは、そういうちょっとエキセントリックな音楽の実験をいろいろ試みている人だけど、彼によると、「初期のウェーベルンとサティだけが、音と沈黙という2つの材料から自分の音楽をつくリ出す分別をもっている」んだって。ウェーベルンっていう人は全然知らないけど、確かにサティの音楽って、たとえばテンポにしても、人間の呼吸や心臓を打つ速さにムリのかからないものが多いし、ムダぐちが少なくて、「ち・ん・も・く」っていうものを大切にしてる、すっかり心の通い合った老夫婦の会話のような音楽だよネ。

ところで、先日、サティのレコードもたくさん出している、高橋悠治の「夜の時間」っていうコンサートをききに、築地本願寺の講堂に行ったんだけど、そこは、むかしの西洋かぶれのハイカラな日本っていう感じの建物で、しっとりとしたセンサイな空気が流れている中に、グランドピアノとローランドのD50っていうシンセサイザーを置いて、悠治さんが弾いていました。プログラムの中で、あたしがかなり気に入ったのは、高橋悠治の

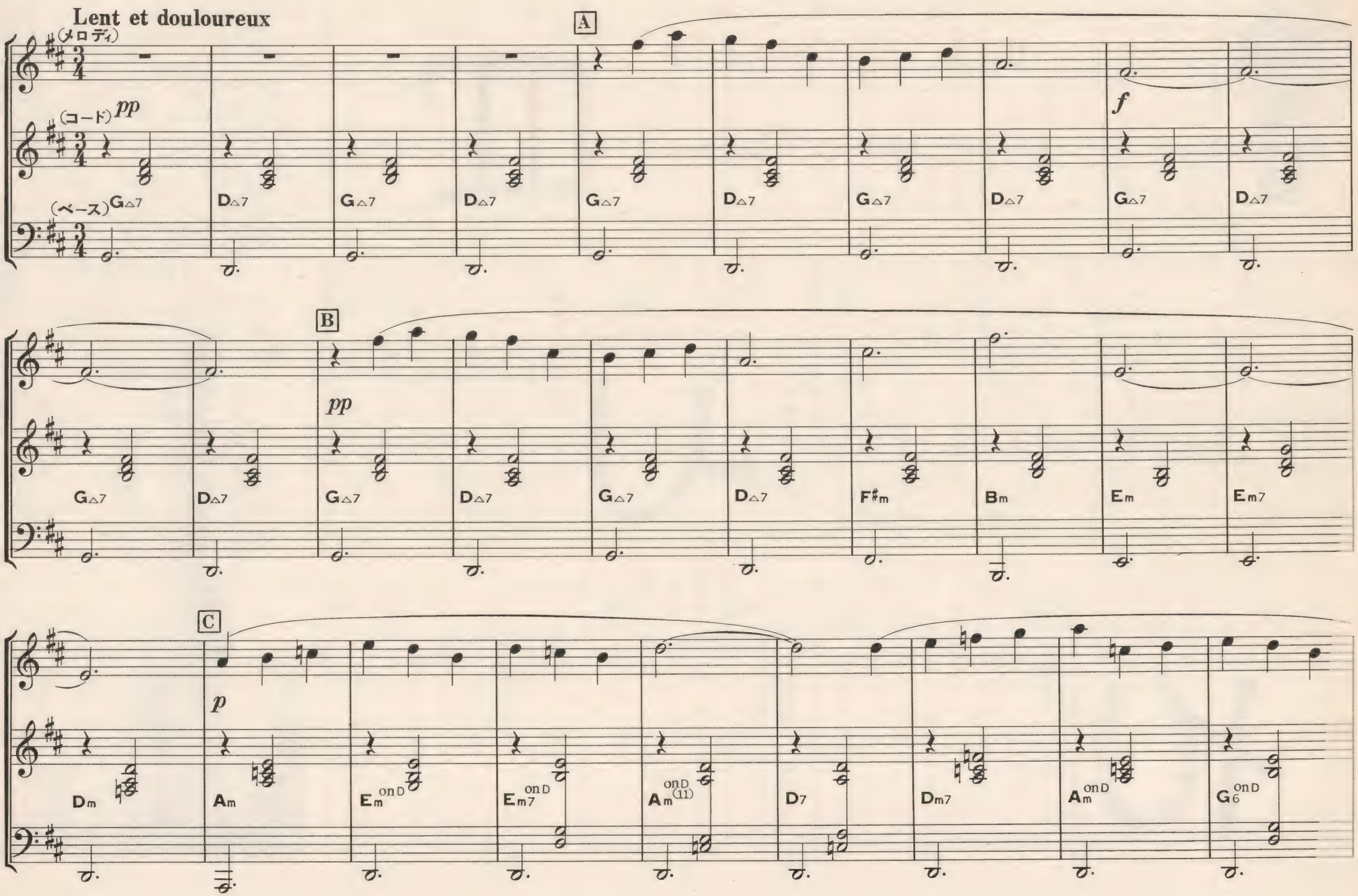
こいしみみの実感的音楽講座

曲に巻上公一が詞をつけたのを、太田裕美が歌ったもの。あたしが、きいていてツラかったのは、悠治さんのピアノとバイオリンのデュオ。それは、ホッとできるところがほとんどなくて、ずうーっときついテンションの続く、いわゆる現代音楽ってやつで、ききながら、あたしは、うーん早くオワレオワレオワレーって思っちゃった。で、あれはきっと、うちに帰るとお父さんやお母さんが待っててくれたり、子どもとかいたりさ、そういう温かい日常のある人だったら楽しめるのかもしれない。ところがどっこい、ひとりで暮らしていて、うわぁ、うちがぐちゃぐちゃになっちゃったから、そろそろかたづけなくちゃなぁ、という人向きの音楽ではないんだヨネ。孤独な都会人とかいっちゃって、そういう人にはね、やっぱり、もっと安心できる音楽っていうのが必要なんだ、と思った夜でした。

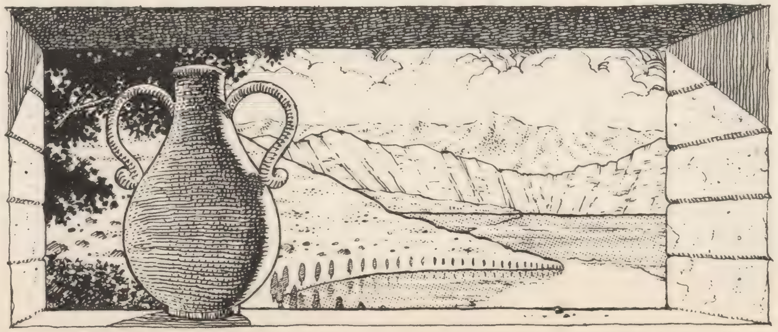
月を眺めながら、人間ってみんな結局はひとりぼっちなんだ、とさびしい気持ちになるときと、みんなこの地球のどこかでこの同じ月を見てるんだなぁ、とほのぼのしちゃうときがあるように、音楽もまた、それ

lére Gymnopédie

曲:Erik Satie



エリック・サティのピアノ曲は、チッコリーニ、グレイザー、高橋アキ、高橋悠治……と、たくさんの人がレコードにしています。よく眠れない夜のために、おひとついかが？また、全音楽譜出版社から、主な曲だけをまとめた、『エリック・サティ・ピアノアルバム』という、かわいらしい本も出ています。そんなにむずかしくないから、ぜひ弾いてみてネ。楽しいヨ。



こいしみみの
実感的音楽講座

をきく側のシチュエーションによって、そこから受け取るものがちがってくると思うんだけど、あたしは、なるべく、きき手のシチュエーションを限定しない音楽が好きだなぁ。桑田佳祐じゃなくても、「ふたりして聴くラリー・カールトン」とか「雨の降る夜のビリー・ジョエル」、そしていよいよ「情けない女になってしまいそうな時のサンバ」っていう青春も悪かないけど、あたしとしては、「どんな時にでもつき合ってくれるサティ」が好き。芸術と呼ばれるものはみんな、つくり手のイメージを押しつけないで、逆に、受け取り手のイメージを呼び起こすもののほうが、深い、と思うからです。

じゃあ、具体的には、どういう音楽が、きく側のイメージを呼び起こすかというと、それは、とにもかくにも、「くり返し」ということに尽きると思う。考えてみると、東から昇った太陽が西に沈むと、今度は、東から月が昇って、また、西に沈み、新月から三日月、半月、そして満月になった月は、また、新月に向かってその身を細らせ、朝、引いた潮は夕方になると満ちてゆき、波は来る日も来る日も海岸に向かって寄せては返し、春に芽吹いた梢は、夏にはその緑を増し、秋には紅に染まり、やがて冬になると枯れてゆき、卵は青虫からさなぎへ、さなぎから蝶へ、人もまた、生まれ育って、死んでゆく。音楽用語では「くり返し」のことを「オスティナート」と呼んだりするけど、世の中はみんな、オスティナートでできているのかもしれない。

エリック・サティに話をもどしてみると、彼はかなりシニカルな人物だったようで、1893年、27歳（あらま、あたしと同い年ヨ）のときに、52拍から成るパッセージを、ごく弱く、ゆっくりと、840回も（!）くり返す、「Vexation（いらだち）」という曲を書いている。

では、今回とり上げた、「第1のジムノペディ」について、みてみよう。この曲は、サティが22歳だった、1888年の作品。「ジムノペディ」とは、古代ギリシアのスパルタで、アポロンらの神々をたたえた祭りのことで、サティはギリシアの壺のデザインからインスピレーションを得て、この曲を書いたそうだ。最初に書かれた、「Lent et douloureux」というのは、「ゆっくりと悩みながら」という意味で、安心してぐっすり眠っているときの呼吸のようなテンポで弾くのがいいんじゃないかナ？　楽譜でおわかりのように、ベースとコードのリズムパターンは、ほとんどずーっと同じ。寄せては返す静かな波のように、弾けるといいネ。そして、その波の上に、自然の流れに任せて浮かぶ小船のような、起承転結とは縁のなさそうなメロディーが乗っかっている。ここでは、いちおう、ABCDと4つに分けてみたけれど、どこがサビというわけでもなく、それぞれのフレーズは、前後関係の論理を無視して、勝手気ままに進むだけ。まったくテクニック的でない、アマチュアのメロディーっていう感じかナ？　毎回書いていることだけど、今回はとくに、ゆっくりで簡単だから、自分で弾いてみることをおすすめします。

次に、コードのお勉強ですが、今回は、クラシック音楽的なアプローチを試みてみることにしました。譜例1を見てください。学校の音楽の授業で習った覚えはありませんか？　これは、2つの音（譜例1では、わかりやすくするために、片方をドの音にしてあるヨ）の関係を表したものです。いわゆるクラシック音楽の和声の考え方では、名前のつけ方でわかるように、完全0度という呼ばれ方をする、1度、4度、5度、8度が、いちばん安定した音程で、次に安定しているのが、長短ともに、3度と6度、残りの音程はすべて、不協和音程として、きらわれます。ところが、「第1のジムノペディ」で印象的な、Aの1小節目の出だしのメロディーとベースの2音の関係をみてみると、譜例2のように、不協和音程になっています。これが、あの不思議な安心感の秘密だったというわけ。わかるかナァ？　つまり、大地に根ざした安定感ではなく、海の上に漂う安心感。ちょうど、おなかの中の赤ちゃんが、羊水の中で守られて、安心しきっているような感じかナ？

今回は、いろんなことを調べているうちに、すっかりサティのお人柄にホレこんでしまいました。彼によると、「大芸術家はみんなアマチュアだ」そうですから、みなさんも、不協和音程を使って、どんどん作曲してみてくださいネ。いい曲ができたら、あたしにも、ぜひきかせてくださいナ。じゃ、みんな元気でネ。

P.S.　青森の佐藤剛くん、お便りどうもありがとう。☒

こいしみみの 実感的音楽講座

●リスト1

```
10 '********************************
20 '*                              *
30 '*    --- 1ere GYMNOPEDIE ---   *
40 '*       (PC-8801mkIISR)        *
50 '*     MUSIC BY ERIK SATIE      *
60 '*     CODER BY HOUSEI KYOYA    *
70 '*                              *
80 '********************************
90 '
100 NEW CMD : NB=0
110 DIM BA%(4,9),BB%(4,9)
120 '
130 FOR X=0 TO 4
140   FOR Y=0 TO 9
150      READ BA%(X,Y)
160 NEXT Y,X
170 DATA     6,   15,    2,    1, 1000,    5,    0,    4,    0,    0
180 DATA    30,   12,    9,    3,    9,   52,    2,   15,   -1,    0
190 DATA    30,    7,    7,    3,   12,    0,    2,    1,    1,    0
200 DATA    30,    7,    7,    3,   13,    0,    2,    2,    1,    0
210 DATA    30,    7,    7,    3,   12,    0,    2,    4,    1,    0
220 FOR X=0 TO 4
230   FOR Y=0 TO 9
240      READ BB%(X,Y)
250 NEXT Y,X
260 DATA    58,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    31,    0,    0,   15,    0,   35,    0,    8,    0,    0
280 DATA    31,    0,    0,   15,    0,   35,    0,    8,    0,    0
290 DATA    31,    0,    0,   15,    0,   45,    0,    4,    0,    0
300 DATA    31,    0,    0,   15,    0,    0,    0,    2,    0,    0
310 '
320 CMD VOICE BA%,,BB%
330 CMD PLAY ,,,"Y7,248"
340 '
350 FOR I=1 TO 6
360 READ MC$(I)
370 IF MC$(I)="*" THEN 440
380 IF MC$(I)="¥" THEN END
390 NEXT I
400 '
410 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
420 GOTO 350
430 '
440 NB=NB+1
450 ON NB GOSUB 480,490,500
460 GOTO 350
470 '
480 RESTORE    940:RETURN
490 RESTORE    570:RETURN
500 RESTORE   1040:RETURN
510 '
520 DATA T82,T82,T82,T82,T82,T82
530 DATA V10,@13V9,V2,V6,V6,V4                              : ' PIANO
540 DATA L4,L4,L4,L4,L4,L4
550 DATA Q6,Q8,Q4,Q4,Q4,Q4
560 '                                  ( INTRO )
570 DATA V10RRR,O2G&G&G,V2Q1O4RF+&F+,V6Q1O4RD&D,V6Q1O3RB&B,V4Q1RRR
580 DATA RRR,D&D&D,RF+&F+,RC+&C+,RA&A,RRR
590 DATA RRR,G&G&G,RF+&F+,RD&D,RB&B,RRR
600 DATA RRR,D&D&D,RF+&F+,RC+&C+,RA&A,RRR
610 '                                  (   A   )
620 DATA O5RF+A,O2G&G&G,O4RF+&F+,O4RD&D,O3RB&B,RRR
630 DATA GF+C+,D&D&D,RF+&F+,RC+&C+,RA&A,RRR
640 DATA <B>C+D,G&G&G,RF+&F+,RD&D,RB&B,RRR
650 DATA <A&A&A,D&D&D,RF+&F+,RC+&C+,RA&A,RRR
660 '
670 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
680 DATA G&G&GD&D&DG&G&GD&D&D,RF+&F+RF+&F+RF+&F+RF+&F+
690 DATA RD&DRC+&C+RD&DRC+&C+,RB&BRA&ARB&BRA&A,RRRRRRRRRRRR
700 '                                  (   B   )
```

ハーイ、みんな元気してるかなっ？　いきなり強矢の登場です。今回のミュージックプログラムについてひとこと。データの構成は、1声目にメロディー、2声目がベース、3～6声目にはコードのパートが割り当ててある。楽譜との決定的なちがいは、音の長さの表記で、パソコン特有の音ズレを減らすために、1つの音の長さを"L4"に統一し、タイ（&）でつないでいる。スローテンポなので、まぶたが重くなるかもしれないけど、ぜひともきいてみてネ。

PC-8001mkIISRの場合は、100行のNEW CMDを削除し、CMD PLAYをPLAY、CMD VOICEをVOICEに変更する。
また、サウンドボードを使用する場合は、100行のNEW CMDを削除する。

リスト続く

```
710 DATA O5RF+A,O2G&G&G,O4RF+&F+,O4RD&D,O3RB&B,RRR
720 DATA GF+C+,D&D&D,RF+&F+,RC+&C+,RA&A,RRR
730 DATA <B>C+D,G&G&G,RF+&F+,RD&D,RB&B,RRR
740 DATA <A&A&A,D&D&D,RF+&F+,RC+&C+,RA&A,RRR
750 '
760 DATA >C+&C+&C+,F+&F+&F+,RF+&F+,RC+&C+,RA&A,RRR
770 DATA F+&F+&F+,<B&B&B,RF+&F+,RD&D,RB&B,RRR
780 DATA <E&E&E&E&E&E&E&E&E,>E&E&EE&E&ED&D&D,R<B&B>RG&GRD&D
790 DATA R<G&G>RD&D<RA&A,RRRRB&BRF&F,RRRRRRRR
800 '                                (    C    )
810 DATA O4AB>C,O1A&A&A,O4RE&E,O4RC&C,O3RA&A,O3RRR
820 DATA ED<B,>D&D&D,RE&E,R<B&B,RG&G,RRR
830 DATA >DC<B,D&D&D,RE&E,RB&B,RG&G,RD&D
840 DATA >D&D&D&D&DD,D&D&DD&D&D,RD&DRD&D,RA&ARA&A,RE&ERF+&F+,RC&CRC&C
850 '
860 DATA EFG,D&D&D,RF&F,R>C&C,RA&A,RRR
870 DATA ACD,D&D&D,RE&E,RC&C,RA&A,RRR
880 DATA ED<B,D&D&D,RE&E,R<B&B,RG&G,RD&D
890 DATA >D&D&D&D&DD,D&D&DD&D&D,RD&DRD&D,RA&ARA&A,RE&ERF+&F+,RC&CRC&C
900 '                                (    D    )
910 DATA O5G&G&G,O2E&E&E,O4RG&G,O4RE&E,O3RB&B,O3RRR
920 DATA *
930 '
940 DATA F+&F+&F+,F+&F+&F+,RF+&F+,RC+&C+,RA&A,RRR
950 DATA <BAB,<B&B&B,RF+&F+,RD&D,RB&B,RRR
960 DATA >C+DE,>E&E&E,RA&A,RE&E,R>C+&C+,RRR
970 '
980 DATA C+DE,E&E&E,RA&A,RF+&F+,RC+&C+,RA&A
990 DATA V9<F+&F+&F+,E&E&E,Q8RDG,Q8R<A>D,Q8R<<B>B,Q8RRE
1000 DATA V10>C&C&C,A&A&A,A&A&A,E&E&E,>C&C&C,G&G&G
1010 DATA V9D&D&D,D&D&D,V1A&A&A,V5F+&F+&F+,V5D&D&D,V3<A&A&A
1020 DATA *
1030 '                               ( Coda   )
1040 DATA F&F&F,E&E&E,RA&A,RF&F,R>D&D,RA&A
1050 DATA <B>CF,E&E&E,RF&F,RC&C,R<A&A,RRR
1060 DATA EDC,E&E&E,RA&A,RE&E,R>C&C,RRR
1070 '
1080 DATA EDC,E&E&E,RA&A,RF&F,RC&C,RA&A
1090 DATA V9<F&F&F,E&E&E,Q8RDG,Q8R<A>D,Q8R<<B>B,Q8RRE
1100 DATA V10>C&C&C,A&A&A,A&A&A,E&E&E,>C&C&C,G&G&G
1110 DATA V9D&D&D,D&D&D,V1A&A&A,V5F&F&F,V5D&D&D,V3<A&A&A
1120 DATA ¥
```

●リスト2

```
10 '**********************************
20 '*                                *
30 '*    --- 1ere GYMNOPEDIE ---     *
40 '*           (FM-77AV)            *
50 '*     MUSIC BY ERIK SATIE        *
60 '*     CODER BY HOUSEI KYOYA      *
70 '*                                *
80 '**********************************
100 NB=0
110 DIM BA%(4,10),BB%(4,10)
140   FOR Y=0 TO 10
170 DATA     6,   15,    2,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
180 DATA    30,   12,    9,    3,    9,   52,    2,   15,   -1,    0,    0
190 DATA    30,    7,    7,    3,   12,    0,    2,    1,    1,    0,    0
200 DATA    30,    7,    7,    3,   13,    0,    2,    2,    1,    0,    0
210 DATA    30,    7,    7,    3,   12,    0,    2,    4,    1,    0,    0
230   FOR Y=0 TO 10
260 DATA    58,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    31,    0,    0,   15,    0,   35,    0,    8,    0,    0,    0
280 DATA    31,    0,    0,   15,    0,   35,    0,    8,    0,    0,    0
290 DATA    31,    0,    0,   15,    0,   45,    0,    4,    0,    0,    0
300 DATA    31,    0,    0,   15,    0,    0,    0,    2,    0,    0,    0
320 VOICE BA%,,BB%
330 SOUND 7,56
410 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
520 DATA T92,T92,T92,T92,T92,T92
530 DATA V10,@14V9,V2,V6,V6,V4                                  : ' PIANO
```


日本音楽著作権協会(出)許諾第8747650－701号

わくわくサウンド倶楽部

スペシャル編2

スペシャル編も第2回目。今月は、うしろゆびさされ組の2人と、あの『うる星やつら』でおなじみの松永夏代子さんという、なかなか異色な？組み合わせだ。そうそう、うる星といえば、ビデオコーナーも必見だよ。

モノトーンの夏

松永夏代子

FM-7/NEW7/77,MSX/MSX2, MULTI8

かしこ

うしろゆびさされ組

PC-8001mkII, PC-8801/mkII
(以上サウンドボード必要)
PC-8001mkIISR, PC-8801mkIISRシリーズ

モノトーンの夏

さて、まず最初の曲は「モノトーンの夏」。投稿してくれたのは、浜松市の渥美健君だ。

この曲は、うる星やつらの新作ビデオ『夢の仕掛人、因幡くん登場！ ラムの未来はどうなるっちゃ!?』のオープニング曲で、アップテンポの、とにかくノリのいい曲だ。歌っているのは松永夏代子ちゃん。彼女は映画「うる星やつら4」のテーマ曲「メランコリーの軌跡」を歌ってたから、知ってる人も多いよね。

渥美君は夏休みのイベントでレコードを買ってきて、それをききながら1晩と半日でこのプログラムを作ってしまったそうだ。やりますねぇ。ドラムパートのノイズがちょっと耳ざわりに感じるところもなくはないけど、ノリのよさでそれをカバーしてるよね。

モノトーンの夏　プログラムリスト

```
10 '┌───────♥MONO-TONE-NO-NATSU♥───────┐
20 '|     From  INABA NO SHIROUSAGI    |
30 '|Arrenged and programmed by Ken.A|
40 '| PLAY# unextend   MSX virsion   |
50 '└──────────────────────────────┘
60 '────────────INITIALIZE────────────
70 CLEAR 1000
80 SOUND6,10:SOUND7,&B00111000
```

リスト続く

```
9Ø GOSUB1ØØØ 'Backing pattern
1ØØ '————INTRODUCTION——————
11Ø A$="T15ØL16SØM26ØØ"
12Ø PLAYA$,A$,A$
13Ø PLAY"OD4D4R2DDDDDDDD8.","OE4E4R2EEEEEEEE8.","OA4A4R2AAAAAAAA8."
14Ø PLAY"M1ØØØ01CC08M5ØØØC4","01C#C#08C#4V13L8","01DD08D4"
15Ø FORI=ØTO17ØØ:NEXT
16Ø SOUND7,&BØØØ111ØØ
17Ø PLAY"M13ØØ05BBBBBBBBBAABBEEBBAABBEE",BA$+BA$,R2$
18Ø PLAY"M13ØØBBBBBBBBBBAABBDDBBAABBDD",BG$+BG$,"RCR8.R4CR8.R4CR8.R4SM25ØØC8C8V1
3"
19Ø PLAY"M1ØØØBBBBBBBBBBAABBEEBBAABBEE",BA$+BA$,R2$
2ØØ PLAY"M1ØØØBBBBBBBBBBAABBDDBBAABBDD",BG$+BG$,"RCR8.R4CR8.R4CR8.R8SØM3ØØØC8C8C
CV13"
21Ø PLAY"M1ØØØR8DDEEL8F+GAR8BR8AR8B",BC$+BD$,R2$
22Ø PLAY"SL16R8DDEEL8EM3ØØ1F+R16DR16AR806DR805B",BB$+BE$,R2$
23Ø PLAY"SM1ØØ3L16R8DDEEM3ØØ1L8F+GAR8BR8AR8B",BC$+BD$,R2$
24Ø PLAY"SM1ØØØL16R8DDEEM3ØØ1L8EL8F+R16DR16AR806DR805BR4L16V140ER16ER16",BB$+BE$
,"RCR8.R4CR8.R4CR8.SØM3ØØCCCCM25ØØC8C8"
3ØØ '—————MAIN PART——————
31Ø PLAY"D2R803BR16BR160C8D203B40C4",BA$+BD$,R1$
32Ø PLAY"D4R8L8D03B40D4F+4GER8E4.L16",BB$+BE$,R1$
33Ø PLAY"D2R803BR16BR160C8D203B40C4",BA$+BD$,R1$
34Ø PLAY"D4R8L8D03B40D4F+4G16R16E2",BB$+BE$,R1$
35Ø PLAY"L80R8GF+ED4E4D4C16R16C2",BA$+BD$,R1$
36Ø PLAY"R8AGF+E4D4C403B16R16B2",BB$+BE$,R1$
37Ø PLAY"L80R8GF+ED4E4D4C16R16CR803B40C",BA$+BD$,R1$
38Ø PLAY"DV12DV11DV9DDV1ØF+B05E-F+V11F+V12F+V13F+2V140",BB$+BB$,R1$
4ØØ '—————CLIMAX——————
41Ø PLAY"RL4D05DC","D","M5ØØØL4CCCCL16"
42Ø PLAY"OL8B4AB4A4B4A4B4A4R8",BC$+BD$,R3$
43Ø PLAY"A4GA4GR4ABAGR8DR8D",BB$+BE$,R3$
44Ø PLAY"BBABBAABBAABBAAR8",BC$+BD$,R3$
45Ø PLAY"AAGAAGGBBR8L4D05DC",BB$+BE$,R3$
46Ø PLAY"OL8B4AB4A4B4A4B4A4R8",BC$+BD$,R3$
47Ø PLAY"A4GA4G4R8ABAGR8D16R16D16R16D",BB$+BE$,R3$
48Ø PLAY"BBABBAABBAABBAAR8",BC$+BD$,R3$
49Ø PLAY"AAGAAGGBBR8D16R16D16R1605L4DC",BB$+BE$,R1$
5ØØ A=A+1:ONAGOTO51Ø,6ØØ,75Ø
51Ø PLAY"OL8BV12BV11BV9BV5BV3BV1BBSØ05L16BBAABBEEM13ØØ",BA$+BA$,R4$
52Ø PLAY"BBBBBBBBBBAABBDDBBAABBDD",BG$+BG$,"RCR8.R4CR8.R4CR8.R4SM25ØØC8C8V13"
53Ø PLAY"M1ØØØBBBBBBBBBBAABBEEBBAABBEE",BA$+BA$,R2$
54Ø PLAY"BBBBBBBBBBAABBDDBBAABBDDR40V14ER16ER16",BG$+BG$,"RCR8.R4CR8.R4CR8.SØM3Ø
ØCCM3ØØØC8C8CCV13SØ"
55Ø GOTO 3ØØ
6ØØ '—————AFTER 2 CHORUS—————
61Ø PLAY"LOV12BV1ØBV8BV6BV4B2SO5L16EEEEEEEE",BD$+BD$,R1$
62Ø FOR I=1 TO 3
63Ø PLAY"M12ØØEEM3ØØEEEEM12ØØEEM3ØØEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE",BD$+BD$,R6$
64Ø NEXT
65Ø PLAY"M12ØØEEM3ØØEEEEM999EEM3ØØEEEEEEEEEEEEV14LOD05DC",BD$+BD$,R6$
66Ø PLAY"OL8B4AB4A4BV7BV14AV7AV14BV7BV14A4V7AV14","V1ØL102CD",R7$
67Ø PLAY"A4GA4GV7G4V14ABAGV7GV14DV7DV14D","01B02E2D2",R7$
68Ø PLAY"BBABBAABV7BV14AV7AV14BV7BV14AAV7AV14","CD",R7$
69Ø PLAY"AAGAAGGBBV7BV14L4D05DC","01B02V13L16EF+GBGAB03E02B03EF+GEF+GBL8",R7$
7ØØ PLAY"OL8B4AB4A4B4A4B4A4R8",BC$+BD$,R3$
71Ø PLAY"A4GA4G4R8ABAGR8D16R16D16R16D",BB$+BE$,R3$
72Ø PLAY"BBABBAABBAABBAAR8",BC$+BD$,R3$
73Ø PLAY"AAGAAGGBBR8LD05DC",BB$+BE$,R1$
74Ø GOTO 42Ø
75Ø PLAY"T4ØSM18ØØØ04B1","T4ØS02D1","T4ØSC1"
999 END
1ØØØ '————BASS PATTERN——————
1Ø1Ø BA$="02A03A02A03A":BA$=BA$+BA$
1Ø2Ø BB$="01B02B01B02B":BB$=BB$+BB$
1Ø3Ø BC$="02C03C02C03C":BC$=BC$+BC$
1Ø4Ø BD$="02D03D02D03D":BD$=BD$+BD$
1Ø5Ø BE$="02E03E02E03E":BE$=BE$+BE$
1Ø6Ø BF$="02F03F02F03F":BF$=BF$+BF$
1Ø7Ø BG$="02G03G02G03G":BG$=BG$+BG$
1Ø8Ø '————RHYTHM PATTERN——————
1Ø9Ø RA$="M3ØØCCCCM3ØØØC8M3ØØCC"
11ØØ RB$="M3ØØCCCCM3ØØØC8CC"
111Ø R1$=RA$+RA$+RA$+RA$
112Ø R2$="V13L16RCR8.R4CR8.R4CR8.SØM299CCCCM3Ø99C4M998"
113Ø R3$=RA$+RA$+RA$+RB$
114Ø R4$=RA$+RA$+RA$+"R4M3ØØØC8C8"
115Ø R5$="V13L16RCR8.R4CR8.R4CR8.SØM299CCCCV13CS"
116Ø RC$="R8CCV13CR16SCC"
117Ø RD$="R8CCV13CR16CR16S"
118Ø RE$="M3ØØC8CCC8CC"
119Ø RF$="M3ØØC8CCM3ØØØC8M3ØØCC"
12ØØ RG$="M3ØØC8CCM3ØØØC8C8"
121Ø R6$=RC$+RC$+RC$+RD$
122Ø R7$=RE$+RF$+RE$+RG$
1999 RETURN
```

KISS-2001

かしこ

続いての曲は、ちょっと古くなるけど、いまは亡き(?)うしろゆびさされ組の「かしこ」だ。この曲は、まみちゃんこと高井麻巳子ちゃんと、ゆうゆこと岩井由紀子ちゃんのコンビのラストシングルだよね。おニャン子クラブも解散してしまったし、「タニャン」も終わっちゃったということで、それを惜しむという意味もこめてこの曲をとりあげたのだ。

この曲を投稿してくれたのは、初投稿で採用という幸運にめぐまれた、横浜市の高橋裕樹君だ。

88などFM3音、PSG3音で曲を作る場合、PSG部の使い方がむずかしいけれど、高橋君はイントロ部のディレイなど効果的に使っている。ただ途中でコードがずれているところがあったので気をつけよう。

というところで、このスペシャル編は来月もやるからね。

かしこ　プログラムリスト

サウンドボードを使用する場合は、130行のNEW CMDを削除する。

```
10 ' ***********************************************
20 ' *                      カ  シ  コ                 *
30 ' *                                               *
40 ' *       Song    By  ウシロユビ ササレグミ          *
50 ' *       Program By  Takahasi & Asaka & Gouda    *
60 ' *                                               *
70 ' *       Ver 1.7   1986年 06月 12日   Friday      *
80 ' *                                               *
90 ' *       for PC 8801/mkII/SR/TR/FR/MR/FH/MH      *
100 '*        But 8801 and mkII use Sound board      *
110 '***********************************************
120 '
130 NEW CMD
140 '
150 '
160 RESTORE 190
170 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ BA%(X,Y):NEXT Y,X
180 '
190 DATA     44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
200 DATA     31,   24,    0,    8,   11,   12,    0,    2,    0,    0
210 DATA     31,   15,   17,   12,    2,   17,    0,    2,    0,    0
220 DATA     31,   24,    0,    8,   11,   19,    0,    2,    0,    0
230 DATA     31,   19,   16,   12,    2,    0,    0,    2,    0,    0
240 '
250 CMD VOICE LFO 5,2,0,4000,10,,4
260 CMD VOICE BA%
270 CMD PLAY "Y38,209",,,"Y6,26Y7,240"
280 '
290 'A$="L16V1CGBAFEDV3CEGBAFDV6CEGBAFDV9CEGBAFDV13CEGBAFD"
300 'CMD PLAY ,"@55O7"+A$,"@55O7R32"+A$,,"O7R64"+A$
310 '
320 FOR I=1 TO 6
330 READ MC$(I)
340 IF MC$(I)="*" THEN 410
350 IF MC$(I)="¥" THEN WIDTH 80:CONSOLE ,,1:CMD PLAY "Y38,207":END
360 NEXT I
370 '
380 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
390 GOTO 320
400 '
410 NB=NB+1
420 ON NB GOSUB 450,460,470,480,490,470,480,500,510,520,530,540,530,550
430 GOTO 320
440 '
450 RESTORE  900:RETURN
460 RESTORE  780:RETURN
470 RESTORE  950:RETURN
480 RESTORE 1390:RETURN
490 RESTORE 1540:RETURN
500 RESTORE 1740:RETURN
510 RESTORE 1240:RETURN
520 RESTORE 1940:RETURN
530 RESTORE 1460:RETURN
540 RESTORE 2020:RETURN
550 RESTORE 2060:RETURN
560 '
570 DATA T132L4Q8V13,T132L4Q5V12@58,T132L4Q8V15@13
580 DATA T132L4S0M2500O8,T132L4Q5V10,T132L4Q5V10
590 '
600 DATA O2R8FRFRFF8,O5E16E16ERERER8{EEE}8E8E8E16E8.,O4V12R8G-RD-RG-RRR
610 DATA R8CRCRCR8{CCC}8C8C8C16C8.,O4R8D-R<C->RD-,O3R8B-RA-RB-
620 '                               ( A )
630 DATA F>B<F>B<F>B<F8>{BBB}8B8B8,"", L8O3G-G-RD-G-G-RG-<BB>RG-<BB>R<B>
640 DATA L4RERE RER8{EEE}8E8E8,V10O5L8Q7 B-B->D-D-<G-G-B-B- B-A-4B&B4&B4
650 DATA V10O5L8Q7R16B-B->D-D-<G-G-B-B-16 E-E-4E-&E-4&E-4
660 DATA <F>B<F>B<F>B<F8>{BBB}8B8B8,"",D-D-RA-D-D-RD-G-G-RD-G-G-RD-
```

リスト続く

88年2月号からは、HOUSE-I氏の新しい音楽ページが登場するヨ。乞うご期待なのだ！

```
670 DATA RERERER8{EEE}8E8E8,A-A->D-D-<FF>E-E-E-D-4<B-&B-4&B-4
680 DATA R16A-A->D-D-<FF>E-E-16 <G-G-4G-&G-4&G-4
690 '
700 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,"",G-G-RD-G-G-RG-<BB>RG-<BB>R<B>
710 DATA RERERERE,B-B->D-D-D-D-D-D-D-E-4<B4&B4B16>D-16
720 DATA           G-G- B-B-B-B-B-B-G-G-4 E-4&E-4
730 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B16B16B16B16,L8@13V10G-G-RRG-G-RF4FFFFFFF
740 DATA DDR4DDRD-4D-D-D-D-D-D-D-,RERERERE16E16E16E16
750 DATA DDR<B16>D-16DDRD-4D-Q8<A->D-&D-4D-4
760 DATA V8R16DDR16<B16>D-16R16DDR16D-4D-E-D-V9<BB-A-B-
770 '                            ( B )
780 DATA O2L4F>B<F>B<F>B<F>B,@13V1105L8D-D-D-D-D-D-D-RD-E-D-E-D-<B->D-
790 DATA O3V12L8Q7G-G-B->D-<G-.A16B->D-<G-G-B->D-<G-.A16B->D-<,RERERERE
800 DATA O4L8Q7V11RD-RD-RD-RD-RD-RD-RD-RD-,O3L8Q7V11RB-RB-RB-RB-RB-RB-RB-RB-
810 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,G-G-G-G-G-G-G-G-RG-A-G-A-G-E-G-
820 DATA <BB>E-G-<B.>D16E-G-<BB>E-G-<B.>D16E-G-,RERERERE
830 DATA RE-RE-RE-RE-RE-RE-RE-RE-,RBRBRBRBRBRBRBRB
840 '
850 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,A-A-4A-4.RA-A-A-4A-4A-G-F
860 DATA D-D-FA-D-.E16FA-D-D-FA-D-.E16FA-,RERERERE
870 DATA RFRFRFRFRFRFRFRF,>RD-RD-RD-RD-RD-RD-RD-RD-
880 DATA *
890 '
900 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B16B16B16B16,G-D-E-D-&D-4&D-4
910 DATA G-G-B->D-<G-.A16B->D-<G-G-B->D-<G-.A16B->D-
920 DATA RERERERE16E16E16E16,RD-RD-RD-RV13G-16A-16B.B-.G-B.B-.G-,<RB-RB-RB-
930 DATA *
940 '                            ( C )
950 DATA <F>B<F>B,G-D-E-G-&G-4&G-4,G-G-B->D-<G-.A16B->D-<
960 DATA RERE,RD-RD-RD-RD-,<RB-RB-RB-RB-
970 DATA <F>BBB<FFF>B,@25R4G-4F4F-4E-4&E-4&E-G-4E-
980 DATA G-RG-4A-4B-4Q8B.B.B&B4&B4,REEERRRE
990 DATA D-RD-4V12F4F-4RD-RD-RD-D-D-,B-RB-4>V12D-4D-4<RB-RB-RB-B-B-
1000 '
1010 DATA <FFF>B<FFF>B,A-.G-.A-A-.G-.DD-4&D-4&D-<B-4>D-
1020 DATA B.B.B&B4&B4B-.B-.B-&B-4&B-4,RRRERRRE
1030 DATA RE-RE-RE-E-E-RD-RD-RD-D-D-,RBRBRBBBRB-RB-RB-B-B-
1040 DATA <FFF>B<FFF>B,F.E-.FF.E-.<B-B4&B4&B4&B4
1050 DATA >E-.E-.E-&E-4&E-4<A-.A-.A-&A-4&A-4,RRRERRRE
1060 DATA RD-RD-RD-D-D-<RBRBRBBB,RB-RB-RB-B-B-RA-RA-RA-A-A-
1070 '
1080 DATA <FFF>B<FFF>B<FFF8>B8B8B8,B.>D-.E-F.G-.A-B-4.D-B-4&B-4&B-4&B-4&B-4R4
1090 DATA >D-.D-.D-&D-4&D-4<G-.G-.G-&G-4&G-4G.G.G&G4&G4,RRRERRRERRR8E8E8E8
1100 DATA RBRBRBBB>RD-RD-RD-D-D-RD-RD-RD-D-D-
1110 DATA RA-RA-RA-A-A-RB-RB-RB-B-B-RB-RB-RB-B-B-
1120 '
1130 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,B-4A-E-4B-A-E-B-4A-E-4.RG-
1140 DATA A-A-RA-A-A-RA-A-A-RA-A-A-RA-,RERERERE
1150 DATA <R4BRR4BRR4BRR4BR>,R4A-RR4A-RR4A-RR4A-R
1160 '                            ( D )
1170 DATA <F>B<F>BB8B8B8B8B8B8B16B16<F>B
1180 DATA F4&F4G-4G-A-&A-4&A-4R4Rv14B-&B-4D-D-
1190 DATA >D-D-RD-<A-A-R>D-4D-D-D-D-D-D-v14<G-4G-E-D-
1200 DATA REREE8E8E8E8E8E8E16E16RE
1210 DATA R4D-RR4<B>D-4Q4D-D-D-D-D-D-Q7G-&G-4G-4
1220 DATA R4BRR4A-B4Q4BBBBBB>Q7D-&D-4D-4
1230 '
1240 DATA O2F>B<F>B<F>B16B16B16B16<F>B<F>,E-4D-B-&B-4&B-4&B-4RB-4B-DDF4
1250 DATA E-G-RG-4G-E-D-E-G-RA-B-B-A-FA-B-,RE RERE16E16E16E16 RER
1260 DATA R4R>V13B-&B-4D-D-E-4D-B-Q8B-4&B-4&B-4,L4V11G-G-8G-G-G-G-A-A-A-
1270 DATA B<F>B<F>B16B16B16B16<F>B<F>B<F>B,A-G-4.&G-4RG-G-FF-4G-4A-4C-B-4.&B-4
1280 DATA R4E-E-D-<B->D-E-R4D-D-<C-A-C->D-R4G-G-E-D-,E RERE16E16E16E16 RERERE
1290 DATA B-4Q7RFA-G-&G-4V12<L4G-F-F-F-F-F-F-,A-E-E-E-E-D-D-D-D-D-D-
1300 '
1310 DATA <F>B<F>B<F>BB.B.B8B8,RC-B-G-A-4E-G-&G-4&G-4R4R4R4RB-4.
1320 DATA E-G-R4<BBA-G-A-BR4>D4.D4DDG-4G-,RERERERM6000E.E.M2500E8E8
1330 DATA F-F-RRV13L8R>G-G-G-AA4A-&A-4&A-4<L4V12,D-D-<BBBB>D-.D-&D-D-8&D-
1340 DATA B<F>B<F>B<F>B16B16B16B16<F>B<F>,D-D-E-4D-B-&B-4&B-4&B-4RB-4B-DDF4
1350 DATA E-D-E-G-RG-4G-E-D-E-G-RA-B-B-A-FA-B-,ERE RERE16E16E16E16 RER
1360 DATA G-G-L8G->V13B-&B-4D-D-E-4D-Q8B-&B-4&B-4&B-4,D-D-D-8D-.G-G-G-FFF
1370 DATA *
1380 '
1390 DATA B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,A-G-&G-4&G-4R4R4F-4G-4A-4BB-&B-4&B-4
1400 DATA R4E-E-D-<B->D-E-R4D-D-<BA-B>D-R4G-G-E-D-,ERERERERERE
1410 DATA Q7B-4RFA-G-&G-4&G-4<V12L4F-F-F-F-F-F-,FE-E-E-E-D-D-D-D-D-D-
1420 DATA <F>B<F>B<F>BB.B.,R4R4A-4E-G-4G-G-G-AAAA-4.RD-
1430 DATA E-G-R4<BBA-G-A-BR4>D4.D-4D-D-D-,RE RERE M6000E.E.M2500
1440 DATA F-F-E-E-E-E-G-.Q8F-8&F-&F-,D-D-<BBBB>D.Q8<B8&B&B
1450 '
1460 DATA <F>BB16B16B16B16B<F>BB16B16B16B16B8B8B8B8B8B8B8B8
1470 DATA G-.B-16RD-G-.B-16RE-G-.B16RE-G-.B16R4AAAABBBB
```

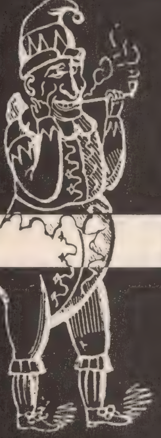
キャニオン7A0685

```
1480 DATA G-.G-16R4R4RG-<B.B16>R4R4R4DDDDEEEE
1490 DATA REE16E16E16E16E REE16E16E16E16E8E8E8E8E8E8E8E8
1500 DATA Q6D-8.D-16RRR8D-8E-8.E-16RRRL8F+F+F+F+G+G+G+G+
1510 DATA Q6B-8.B-16RRR8B-8B8.B16RRRL8DDDDEEEE
1520 DATA *
1530 '                          ( E )
1540 DATA O2F>B<F>Bv15,B-A-G-A-G-4R4v7,G-G-G-G-G-4R4,RERE
1550 DATA B-A-D-D-D-4R4,D-D-<B-B-B-4R4
1560 DATA B<F>B<F>BBB8B8B8B8
1570 DATA            L16D-DE-EFG-GA-AB-B>CD-DE-EFG-GA-AB-B>CD-DE-EFG-GA-
1580 DATA v15q5D-4R4D-4R4D-4D-4D-D-D-D-,RERERЕЕ8E8E8E8
1590 DATA  v12o5L16R32D-DE-EFG-GA-AB-B>CD-DE-EFG-GA-AB-B>CD-DE-EFG-GA-32
1600 DATA v12O5L16R32.D-DE-EFG-GA-AB-B>CD-DE-EFG-GA-AB-B>CD-DE-EFG-GA-64
1610 '
1620 DATA O2F>B<F>B<F>B<F>B,@13Q7V11O5L8D-D-D-D-D-D-D-RD-E-D-E-D-<B->D-
1630 DATA Q6V12O3G-G-B->D-<G-.A16B->D-<G-G-B->D-<G-.A16B->D-<,RERERERE
1640 DATA Q7V11O4L8RD-RD-RD-RD-RD-RD-RD-RD-,Q7V11O3L8RB-RB-RB-RB-RB-RB-RB-RB-
1650 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,G-G-G-G-G-G-G-G-RG-A-G-A-G-E-G-
1660 DATA <BB>E-G-<B.>D16E-G-<BB>E-G-<B.>D16E-G-,RERERERE
1670 DATA RE-RE-RE-RE-RE-RE-RE-RE-,RBRBRBRBRBRBRBRB
1680 '
1690 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,A-A-4A-&A-4R4A-A-4A-4A-G-F
1700 DATA D-D-FA-D-.E16FA-D-D-FA-D-.E16FA-,RERERERE
1710 DATA RFRFRFRFRFRFRFRF,>RD-RD-RD-RD-RD-RD-RD-RD-
1720 DATA *
1730 '                          ( G )
1740 DATA O2F>B<F>B16B16B16B16,B-A-G-A-G->@13B-16B-16B->D-
1750 DATA G-G-G-G-G-4R4,RERE16E16E16E16
1760 DATA B-A-D-D-D->B-16B-16B->D-,D-D-<B-B-B-
1770 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,E-4&E-4&E-G-4E-A-.G-.A-A-.G-.E-
1780 DATA B.B.G-B4&B4B.B.G-B4&B4,RERERERE
1790 DATA O4V11G-4&G-4&G-R4R>E-.E-.E-E-.E-.<B,V11>R16G-4&G-4&G-R4RB.B.BB.B.B16
1800 '
1810 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,D-4&D-4&D-<B4>D-F4.E-&E-4&E-4
1820 DATA B-.B-.FB-4&B-4>E-.E-.<B->E-.E-.<B-,RERERERE
1830 DATA B-4&B-4&B-R4RB-4.B-&B-4&B-4,R16B-4&B-4&B-R8.RG4.G&G4&G4
1840 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,R<G-A-G-A-16B-B-16&B-A-B-16BB16&BB-B16>D-D-16&D-E-
1850 DATA A-A-RA-A-A-RA-A-A-RA-A-A-RA-,RERERERE,"",""
1860 '
1870 DATA <F>B<F>BB8B8B8B8B8B8B8B16B16<F>B
1880 DATA D-.F16&FA-G-.<B16&B>D-4&D-4R4R4O5V14@25B-&B-4D-D-
1890 DATA >D-D-RD-<A-A-R>D-4D-D-D-D-D-D-<G-4G-E-D-,REREE8E8E8E8E8E8E16E16RE
1900 DATA O4R4R4R.V12G-16&G-A-4Q5FFFFFFFQ7G-4G-4
1910 DATA O4R4R4R.V12E-16&E-F4Q5D-D-D-D-D-D-Q7D-4D-4L4
1920 DATA *
1930 '                          ( H )
1940 DATA B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,A-G-&G-4&G-4RG-G-FF-4G-4A-4BB-&B-4&B-4
1950 DATA R4E-E-D-<B->D-E-R4D-D-<BA-B>D-R4G-G-E-D-,ERERERERERE
1960 DATA Q7B-4RFA-G-&G-4&G-4<V12L4F-F-F-F-F-F-,FE-E-E-E-D-D-D-D-D-D-
1970 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,RBB-G-A-4E-G-4G-G-G-R4RA-&A-4RD-
1980 DATA EGR4<BBA-G-A-BR4>D4.D-4D-D-D-,RERERERERE
1990 DATA F-F-E-E-E-E-G-.F8&F&F,D-D-<BBBB>D.<B8&B&B
2000 DATA *
2010 '                          ( I )
2020 DATA <F>B<F8>B16B16B16B16<R8>,B-A-G-A-G-4RD-,G-G-G-G-G-4R4
2030 DATA RER8E16E16E16E16R8,B-A-D-D-D-4R4L4,D-D-<B-B-B-4R4L4
2040 DATA *
2050 '                          ( J )
2060 DATA O2F>B<F8>B16B16B16B16B16B16,B-A-G-A-G-4R4,G-G-G-G-G-4R4
2070 DATA RER8E16E16E16E16E16E16,B-A-D-D-D-4R4,D-D-<B-B-B-4R4
2080 '
2090 DATA <F>B<F>B<F>B<F8>{BBB}8B8B8,@13V13
2100 DATA G-G-RD-G-G-RG-<BB>RG-<BB>R<B>,RERE RER8{EEE}8E8E8
2110 DATA V13O5Q7 B-B->D-D-<G-G-B-B- B-A-4B&B4&B4
2120 DATA V13O5Q7R16B-B->D-D-<G-G-B-B-16 E-E-4E-&E-4&E-4
2130 DATA <F>B<F>B<F>B<F8>{BBB}8B8B8,"",D-D-RA-D-D-RD-G-G-RD-G-G-RD-
2140 DATA RERERER8{EEE}8E8E8,A-A->D-D-<FF>E-E-E-D-4<B-&B-4&B-4
2150 DATA R16A-A->D-D-<FF>E-E-16 <G-G-4G-&G-4&G-4
2160 '
2170 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,,G-G-RD-G-G-RG-<BB>RG-<BB>R<B>
2180 DATA RERERERE,B-B->D-D-D-D-D-D-D-E-4<B4&B4B16>D-16
2190 DATA            G-G- B-B-B-B-B-B-G-G-4 E-4&E-4
2200 DATA <F>B<F>B<F8>B8B8B8B8B8B8,G-G-RRG-G-RF4G-A-B-B>D-E-F
2210 DATA DDR4DDRD-4D-D-D-D-D-D-D-,RERERERE16E16E16E16
2220 DATA DDR<B16>D-16DDRD-4<G-A-B-B>D-E-F-
2230 DATA R16DDR16<B16>D-16R16DDR16F4R16G-A-B-B>D-E-F16
2240 '
2250 DATA <FRFRFR>B16B16B16B16,L4O5G-RD-RG-,L4G-RD-RG-RG-
2260 DATA ERERERE16E16E16E16,L4O5D-R<A-R>D-R<<B-,L4O4B-RFRB-R<R16B-
2270 DATA ¥
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8747650-701号

本誌に掲載した音楽プログラムがディスクで楽しめる！ FM音源サウンドフロッピー1・2、好評発売中！

ポプコムオリジナル大河RPG・ZAVAS



サバッシュ通信

DECEMBER VOL. 3

魔王討伐の旅に第1の仲間が。いま少年の旅が始まる。

J.D.である。『サバッシュ』である。毎回らちもない製作秘話（全然秘話じゃなかったりするが）ばかりで反省している。そこで今回は、小説『サバッシュ』連載第1回という形で攻めてみたい。以前、7月号で、序章を書いたが、あのときは、その続きまで書いてしまうとは思ってなかった。まっ、本チャンの『サバッシュ』ができるまでの間、お口よごしに、と。物語の主人公、名なしでは困るのでリヤードということにしておこう、彼が住む村を魔王配下の者どもに全滅させられ、彼1人だけが生き残り、魔王討伐を誓い、ブートス神に、旅の出発地点、マノーザの町に連れて来られたところまでだった……。

『サバッシュ』非公式バックストーリーなのである

リヤードは立ち上がろうとした。周囲では人々が好奇の目で、こちらを見ている。いったい自分はどうなってしまったのか、ここはどこなのか、きいてみたくはあったが、まずは立ち上がることだ。あお向けに寝たまま話す気にはなれない。だが、彼は以前とは似ても似つかない姿になっていた。以前は、ただの村の子どもだった。体はしっかりと鍛えていたものの、武器をあつかうことなどなかった。それが、今の彼は、上半身には鉄の鎖でできたヨロイをつけ、腰には、刀身60cmにもおよぶ剣が、さやに収まって、しっかりと固定されていた。それがやけに重い。

立ち上がったリヤードに長老が声をかけた。

「戦士どの、どこから来られたのじゃな？」

戦士？　自分が!?　リヤードは、あらためて自分の姿を見た。なるほど、これではだれの目にも戦士に見えるはずだ。粗末なものではあったが、きちんと戦の準備をととのえた戦士以外の何物でもない。

「トマの村から……」。長老はトマの村を知っていた。だが、この若者のことばは、にわかには信じられなかった。トマの村は、ここから2000kmもはなれているうえに、途中には海がある。そして、その海をわたる船はもういないはずだった。長老は、それ以上、何もきかず、

「長旅のことゆえ、疲れておるのじゃろう、わしのとこへ来て、休みなさるがいい」

リヤードに、否はない。彼は、長老の家のある、マノーザの町の中央の通りへと向かった。

3日が過ぎた……。

長老は、じつに親切に彼をもてなした。彼はこのリヤードが、遠くマーディ（今はなき王家の血筋をひく者）の血をひく者と見ていた。そして、彼がそれにふさわしい行いをなす者として、この地に来たことも予感していたのだ。

「戦士どの」。リヤードがいくら名前で呼んでくれと頼んでも、長老はいうことを聞いてくれない。

「戦士どの、きょうは市の立つ日じゃ。近隣からの産物が集まり、人も集まってくる。出かけてみては、どうじゃな。夕方には、グレッシたちの戦いもあるしの……」

グレッシとは日本の相撲とレスリングを合わせたような競技で、巨人族の血をひく若い闘士たちによって行われる。彼らの身長は、平均でも190cmぐらい、体重も200kgを下る者はまずいない。彼らが、直径20cmのバトルフィールドの中で戦う。勝負は、相手を10秒間、どんな形でもいいから地面に押さえつけたほうが勝ち、という単純なもの。当然賭も行われる。勝った闘士（彼らも競技名であるグレッシ、と呼ばれているが）にも賞金があたえられる。娯楽の少ない、このマノーザの人々、そして近隣の人々にとっての唯一といっていいくらいの娯楽であった。

市のにぎやかさの中に出てきたことをリヤードは後悔していた。1カ月に3度催される市は、グレッシをぬきにしても、人々の娯楽というよりも社交の場で、この日ばかりは、近隣のあらゆる人々が家族を連れて出かけている。女たちは茶を飲み、ふだんは仕事にいそがしくてできない世間話に興じ、子どもたちもはしゃぎまわっている。リヤードは、すぐにトマの村に残してきた家族のことを思い起こした。みんな死んでしまった。

だが、グレッシだけは別だった。市で用事を終えた人々が闘技場の付近に集まり始め、すでに熱気に満ち始めていた。

きょうは、全部で10名のグレッシが登場し、5試合が予定されている。1試合の長さは約10分。この競技は、めっぽう体力を使うので、この10分でも、彼らグレッシにとっては死ぬほどの長い時間なのだ、と長老から聞かされていた。

いよいよ、グレッシたちが入場を始めた。確かに大きい。近くで見たわけではないが、まさに天を圧する、といっても大げさではなかった。彼らは髪を短く切り、なかには剃りあげている者もいる。上半身は裸で、体にぴったりとしたズボンだけをはいている。

雑貨屋のメジボがレフェリー役を務めている。彼は、大音声をはりあげて、2人のグレッシを紹介した。赤コーナー、青コーナーとはいわなかったが、一方が挑戦者で、きょう

は初の試合だといっていた。試合が始まった。

　リヤードの目には、最初何が起こったのかわからなかった。彼らは突進し、中央近くでぶつかると、一方がもう一方を投げ飛ばした。あれほどの巨体をどうやって投げ飛ばせるのだろう。リヤードは目を疑った。観客は興奮し、自分が賭けているほうのグレッシに声援を送っていた。その巨体に似合わず、グレッシたちの動きは機敏で、ひとときもじっとしているということはなかった。

「これなら10分でも長すぎるぐらいだな」。リヤードは思った。２分を経過すると、２人とも息が荒くなり、動きもいくぶん落ちてきたようだった。と、そのとき、一方が「おー」という気合いを発して、相手をバトルフィールドの端のほうまで一気に投げ飛ばした。あわれにも、飛ばされたほうは意識を失い、10秒間のフォールの間、目覚めることはなかった。どうやら、新人の負けらしかった。残る４試合も迫力のあるもので、リヤードはひとときわれを忘れて、グレッシの戦いぶりに見入っていた。故郷トマの村――今では故郷とは呼べなくなってはいたが、それはもう焼け跡としか認められないはずである――を去ってから、もう30日近くがたったのだが、この市のなかで初めて、リヤードの心は、悲しみと怒り以外のもので満たされた。彼の心には、ようやく楽しみをはじめとする、気楽さ、陽気さといったものがよみがえっていた。町には、陽気な呼び声と、歌があふれていた。リヤードも、最後の戦いで、賭に勝った長老にさそわれるまま、酒場で歌声をきいていた。

「あのグレッシというのは町に何人ぐらいいるのですか？」。リヤードがきく。長老は、彼のことばの真意をすかさず理解した。

「わしの息子が、グレッシの家の一つに、かなりの金を貸しておったはずじゃ。それをたてに、ムリじいをすることはできぬが、口ぐらいはきいてやれるじゃろう……」

　翌朝、リヤードは、グレッシの家の前にいた。

「私は、この地のどこかに隠されているという財宝を探しに行く者です」リヤードはうそをついた。だれも魔王討伐のためになどついてくるはずがない。金が目当てで、冒険に旅立つ者の数は、少なくない。町を出て、人々が住む地域をはなれれば、それなりの危険はつきもので、魔王の配下の化け物どもに出くわさないともかぎらない。みんな、魔王が復活したことは、心得ているのだ。だが直接わが身に害がおよばないかぎり、それに対抗しようとはしない。いつの世でも、人の心とは似たようなものである。ここ、マノーザの町からも、われこそは、という勇者が財宝目当てに旅立ち、多くは何も持たずに帰り、わずかな男たちは、多少の宝物を持ち帰り、またわずかな男たちが帰らなかった。だから、いま、グレッシの母親である大女（といっても身長は180cmぐらいだろうか）は、彼女の息子を旅に連れていかせることには何の抵抗もなかった。だが、財宝が入ったら、いくら、では困る。きちんと、毎日の日当を保証させようと、必死である。彼女のいいぶんももっともで、リヤードには３人いるグレッシのうちの末の子（ゆうべの第１戦で、あえなく敗れた例のグレッシである）を連れていかせる気ではいたが、それでも、ドービー（彼の名前である）だって、いつまでも負けてばかりはいやしないだろう。これからかせぐファイトマネーのほうが、彼の食事代（これがよく食うのだ）より上になることだってありえないことではない。ただでさえ、彼女の一家は多額の借金を背負っているのだ。彼女が金のことに固執するのはムリからぬことである。

　ようやく、リヤードは１日10ティラ、食事つき、という条件で、ドービーという名の若いグレッシを雇うことになった。

　この町でぐずぐずしているのもきょう限りだ。リヤードは、考えていた。これだけ力強い仲間を得たからには、一日も早く旅立たねば。このことであった。

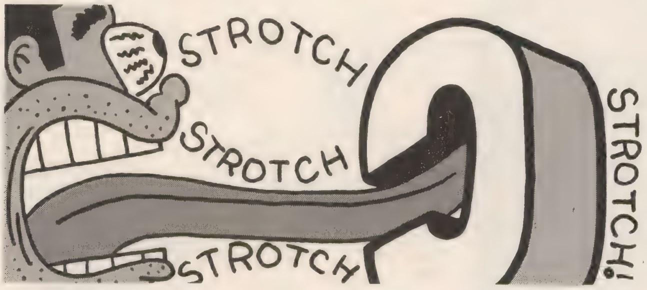
　リヤードは長老のもとに向かい、別れのことばをかけた。長老は、くれぐれも気をつけるように、といって、100ティラの現金、そして金のかたまりを少々。それから、やはり金でできたお守りをわたした。とても、見ず知らずの者にあたえるようなしろものではなかった。こばむリヤードは、しかし、老人にそれを返すことはできなかった。リヤードとドービーは旅立つことになった。長老と、その孫娘、それから、ドービーの母親も心配そうに町のはずれまで見送った。涙で、別れを惜しむ、ドービーとその母親の姿をリヤードは見ていられなかった。体は大きいが、ドービーはまだ17歳なのだ。もちろん、リヤードとて同じこと。ドービーよりもさらに年下の16歳であった。しかし、リヤードには決死の覚悟というものができていた。ドービーはちがう。だが、リヤードにはドービーのような力強い味方が必要なのである。多分、もう何人かの味方とともに……。

　見送りから別れて、かなりの道を進んだ。これから、どこに行くか。リヤード自身にもわからなかった。とりあえず、西に向かうことにした。◻

かじってみようコンピュータ言語

第3回

常識だとはいうけれどもよくわかんないC



イラスト／タカオ・トミオカ

巨大の神話から

PDP (DEC社の有名なミニコン。贅沢なマシンである) しか知らないブライアン・カーニハンやデニス・リッチーが作ったんだよ。98や88のようなマシンで動くのはほとんど奇跡のようなもの。そこんとこようくわかってほしいね。Cを使いこなすにはゼニとヒマ（忍耐のこと）がいるんだ。それからちょっとしたきっかけもね。エエかっこCであると毒づいたところで、ちょっとばかり時間旅行に招待しよう。その時代は、本誌の読者は、たぶんまだ生まれてないころの60年代終わりである。このころのコンピュータはなんといっても、大型機である。

*　　*　　*

ジーン・アムダール博士の設計したIBM-360という大型機がもてはやされていた。360とは、全方向に対応、つまりなんでもできますという意味である。実際には、IBM-360を強化したIBM-370のほうがよく使われていた。IBM-370の流れは今に至るまで続いていて、「IBMのマシンは、どうやっても結局はIBM-370である」というくらいである。この時代の精神というか背景となった考え方は、「大きいことはいいことだ」である。倍々ゲームとか発展の神話が単純に信じられていたためであろうか、とにかくふえること、大きくなることはよいことであったのだ。メインフレームと大げさな名前のついている巨大なコンピュータを何に使ったかといえば、日本では、伝票のやりとりを電子化しようというオンラインシステムに使われた。もちろん、事務ばかりではなく、大規模な科学技術計算もしていた。文字どおり360度の活躍であった。

こんなおいしいもうけ話を貪欲なコングロマリットがほうっておくわけはなく、ただちに開発競争が巻き起こった。IBM-370よりも巨大で、IBM-370よりも速く、がマシン開発の出発点である。ゼネラル・エレクトリック社もその一つである。IBMをはなれたジーン・アムダール博士も、新しくコンピュータ会社を起こしたが、自分の設計したこの名機をついに乗りこえられなかったのは、悲劇だとしかいいようがない。彼は何度か会社をつくってはそのたびにIBMに敗れたのである。自分のつくったマシンに敗れたのである。最後には燃えつきたかのようにコンピュータシーンから遠ざかることになったのである。

カーニハンやリッチーは、Unixの設計者として栄光に包まれている。だが、彼らにも何を隠そう挫折の歴史があったんである。当時、ベル研では、MITとともにゼネラル・エレクトリック社と大型機のOS(Multics)の開発を行っていた。実際に、設計と製作を担当していたのがカーニハンやリッチーの部隊である。ところが、このばかげて大きいOSは、PL／1で書かれていたためもあるかもしれないが、いくら手間ヒマかけてもさっぱり動かなくて、いい加減うんざりしてしまったという。お金ばかりかかるので、ゼネラル・エレクトリック社がコンピュータから手を引くきっかけになった事件である。まあ、でかいものはやめて、小さいものにしようではないか、という哲学がここから反省されたんである。気の合った仲間内で使えて、しかも気のき

いたOSをつくろうではないかというのがUnixとCの生まれたそもそものきっかけなんだ。Multi(たくさんを表わす)に対するUni(1コを表わす)という反省もこめられている。このUnixとともに育ってきたのがC言語である。

UnixとCの設計者はゲーム好き

Unixにふれた人は、例外なくその使い勝手のよさにびっくりするという。ベル研の研究者たちが自分たちにとって、使いやすくなるようにとシステムをつねに改良してきた結果である。ユーザーと開発者を兼ねているのでこんな器用なことができるのだ。CとUnixの歴史を簡単にまとめておこう。

1969年にケン・トンプソンがPDP-7用につくったのがUnixの始まりである。ゼネラル・エレクトリック社の大型機でPDP-7用のプログラムを開発して、これを紙テープにしてはPDP-7にかけるのはいかにもめんどうだというので、PDP-7にOS(オペレーティング・システム、マシンを動かすための基本ソフト)を書くことにしたのだ。ケン・トンプソンは、なぜPDP-7に目をつけたかといえば、どうやらPDP-7でもゲームをしたかったためらしい。スペース・トラベルというゲームだが、その内容は、今となっては、はっきりしない。ゲームを動かす環境をととのえているうちに、なんとなくOSらしくなってきたというのが真相である。PDP-7にはアセンブラーさえなかったというから、ケン・トンプソンはそうとうな人である。Multicsが失敗したころの話である。

ケン・トンプソンはOSをつくるだけでは満足せず、PDP-7で使えるもっと汎用的な言語までつくりだしてしまった。Algol 60の流れをくむBCPLという言語を徹底的に切り詰めてつくったBがそれである。1970年のことである。ケン・トンプソンのOSに、ブライアン・カーニハンがUnixと名づけたのもこの年である。

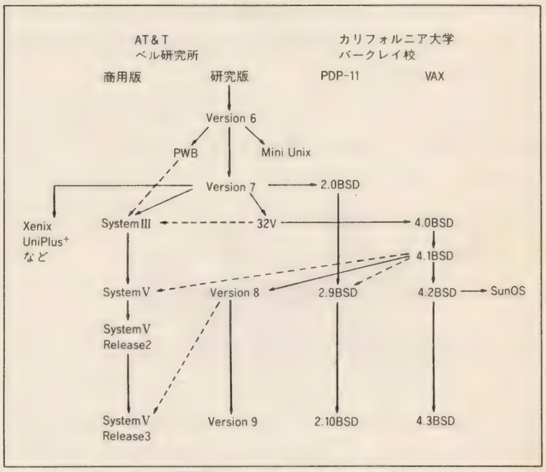
BCPLは、British Computer Programming Languageといわれるくらいにいまだにイギリスでは健在である。Cがアメリカの国民的言語であるようにBCPLは、イギリスの国民的言語なんである。あまり知られていない言語だが、システム記述言語であるからして、コンパイラー、インタープリター、テキストフォーマッター、OSなど、イギリスものはたいていBCPLで書かれていることが多いようだ。あの、といっても知らない人は何のことかわからないだろうが、Cambridge Lispも BCPLで書かれているという。AmigaDOSもBCPLで書かれているという。AmigaDOSは、イギリスの国策プロジェクトであるTriPOSをもとにしているので、記述言語はBCPLになるのだ。

BCPLの特徴は、シンプルなことである。データ型も1つしかない。データをビットの列として見るので、マシンのメモリーやレジスターの状態といったものが高級言語のレベルではっきり把握できるという強みがあるのだ。マシンを直接ドライブするというBCPLの性格は、Bにも受け継がれている。

〔Cの家系図〕

Algol 60
↓　(1960年、国際委員会の設計)
CPL(Combined Programming Language)
↓　(ケンブリッジ大学、ロンドン大学)
BCPL(Basic Combined
　Programming Language)
↓　(ケンブリッジ大学　Martin Richards)
B　(ベル研)
↓Ken Thompson
C　(ベル研)
↓Dennis Richie
?C++

■図1　Unixの系譜



デニス・リッチーの登場

BCPLの先祖がCPLである。CPLの開発者によれば、「実際のコンピュータにおける現実と接触を保ち続けること」を目標としていた。Algol 60は理論としては美しいほどであったが、現実みにとぼしかったようだ。ところが、CPLは、覚えるのがむずかしくて、使いこなしにくいという欠点があった。強力な言語なんだけど、そのパワーを発揮するのにひと苦労するのではせっかくのくふうもだいなしである。この欠点を克服したのがBCPLである。BCPLもBもその当時使われていたハードウェアにもよくマッチしていたが、機能を節約しすぎたため、応用範囲が限られていた。あまりにもデータ型が少なすぎるので、あつかいづらい面があった。

そこで、ベル研の同僚であるデニス・リッチーは、Bを改良してCをつくったのである。リッチーは、「簡素性」と「現実性」をうまく両立させたのだ。「小さなものから大きなものをつくり出す」というのがCの哲学である。この哲学は、母体となったUnixの哲学でもある。

リッチーとトンプソンは、アセンブラーで書かれていたUnixの90%をCを使って書き直してしまった。1973年のことである。このころには、マシンもPDP-11に変わっていた。OSというのは、アセンブラーで書くもので、マンパワーをとてつもなく食うものとされていた。ところがリッチーとトンプソンはたった2人でしかも2カ月でこの仕事を終えてしまったという。その道のオーソリティーがその気になれば爆発的な力を出すという見本である。Cがプログラマーの考えを明快に記述できることを証明したのだ。しかもうまいぐあいに、Cで書いたUnixは、アセンブラーの場合と比べてそれほど効率が落ちていなかった。Cは基本的にPDP-11を生かすように設計されているが、機種によるちがいをできるだけ排除する形になっている。そこで、Cコンパイラーが動けば、いろんな機種でもUnixが動くだろうというわけで、さかんに移植が試みられた。大型機のIBM-370からPDP-11とはかけはなれたマシンといわれたインターデータ8／32というマシンにも移植は成功したのだ。このことから、多少のくふうは必要だが、Cの移植性のよさも確かめられたのである。

このころのUnixは今のように巨大ではなく、あとで少し説明するMINIXの水準である。コンパクトでシンプルなので使いやすいという評判が高まるにつれて、Unixのコミュニティーは広がりを見せるようになり、今日では、ごくふつうに使われるようになってきたのだ。

ハッカーを育てたUnix

CがUnix記述言語というのは遠いむかしの話になってしまった。CにしてもUnixにしても、もともとプライベートなものとして発達してきたこととかなり時間（20年近い）がたっているので、CもUnixもその仕様がはっきりしないところがある。細かいところは、何を見ればはっきりするかといえば、それはCやUnixを記述してあるソースコードである。乱暴な話だが、直接ソースコードを読むことによって、ハッカーが育ったのである。

Unixは文字をあつかうにはすばらしいシステムである。文字というのは、人が人に何かをきちんと伝えるときに欠かせないシステムである。プログラム、コンパイラー、コンパイラーの出力するアセンブリーのコード、アセンブリーの出力するコードなどなど、どこまで行っても文字から逃げられない。16進ダンプもあるぞ。Unixがプログラマー向きというのは、プログラミングが本質的に文字の世界だからである。Unixの場合、あくまでも、ソフトウェアの研究者たちにとって使いやすいという意味であって、アップルのようにだれでも使えることを目標にしたわけではない。それゆえ、仲間内でしか通用しない、いわば隠語のようなコマンドでもよかったのである。事実、Unixのコマンドはごく短いものが多い。このことが「ユーザーインターフェースを完璧に欠いている」といわれるゆえんである。ぼくは、一般ユーザー向けとソフト開発向けの2通りのユーザーインターフェースがあってよいと思っている。アマとプロをごっちゃに議論するところから話はめんどうになるのである。もう1つは、プロ向きにしてもアマ向きにしても、ユーザーというものは、思いもかけずに進歩するものである。それはもうびっくりするくらいである。それゆえ、ユーザーの成長に合わせて進化するユーザーインターフェースはないものだろうか。たとえば、マックは初めは親切だけど慣れるにしたがって、ウインドーを開くのがおっくうになるものである。もう目標はわかっているのに、なぜダイレクトに目標にたどり着けないのであろうかと、ときどきイライラしてしまう。

これに対して、Unix型というか、コマンド打ちこみ式というかとにかく伝統的なやり方だと、長いパスネームをまちがいなくタイプするのはシンの疲れることである。そして、たいていこのタイプのソフトは、初めに何をするのかがはっきりしないことが多いのだ。ところが皮肉なことに、ユーザーの進歩に堪えられるソフトの多くは、Unix型である。マック型は、ある程度まで行くとカベにぶち当たって、そこからにっちもさっちもいかなくなるのだ。ぼくがマックをきらう理由はそこにある。大胆な発言かもしれないが、オープンでなくては生きていけないのだ。

話をもどすと、初めは小人数で始まったUnixも仲間内に評判がよくなって、仲間内のいろんな人がいろんなツールを蓄積するようになって大きくなってきたのだ。これらのツール類も自分らのために書いたもので、必要とあれば、ソースコードに自由に手を入れて自分用に改造することができた。Cのようにトリッキーな言語には、ハッカーが必要である。彼らなしには、システムそのものが立ち行かない。ハッカーはどうやって育つかといえば、これは先輩ハッカーが育てるのである。その先輩はどうやってハッカーになったのだろうかって？　彼にもやっぱり先輩がいたんである。彼らを育てたのは、Unixのソースコードであるというから、結局は、デニス・リッチーやケン・トンプソン、ブライアン・カーニハン、プローガーが元祖ハッカーになるだろう。秘伝、口伝のたぐいはこうして伝えられるのである。

Cはどんな言語

Cの醍醐味は、なんといってもマシンを直接支配できることだろう。その特徴を箇条書きにすると、

⊙プロ向きである
⊙コンパイラーが簡単である
⊙無精者にぴったり
⊙ラフな使い方ができる
⊙大きくはない
⊙きわめて高水準ではない
⊙表記が簡潔である
⊙汎用である
⊙演算子が豊富である
⊙ポインターが簡単に使える
⊙現代的なデータ構造、制御構造が使える

といったところである。いちいちコメントをつけないが、マシン寄りの仕事をするにはもってこいの言語であることがわかるだろう。いわば、もう1つのアセンブラーである。Cがプロに好まれるのは、プログラマーは、一般にプライドが高いことにその理由があるだろう。それゆえ、Pascalのように、強いチェックをする言語をきらう傾向にある。Cの場合、文法のチェックはするものの、明らかな文法違反以外は、警告というスタイルでプログラマーにおうかがいを立てる格好になっている。

「あのう、変数の型がちがうんですけど」とおそるおそるきいてくるのだ。これは、Pascalのように「変数型がちがう」と高飛車にいわれるのとちがって、プログラマーのプライドを損なわないのだ。表現は、ちがうけれども、「型がちがう」ことには変わりなく、プログラマーがそのように意図的にした場合以外は、たいていはリセットになる。むかしふうのCならUnixの寡黙な性質を受け継いでいて、うるさくはない。ところが最近はやかましくなった。寡黙が取柄のCも小姑のように愚痴を垂れるようになった。もっとも オプションをつけると黙りこむようになるのだが。

一般的にいって、CよりPascalのほうが生産性は高い。それなのにCを使いたがるのは、Cのほうがコンパクトで速いコードを出力すると信じられているからである。PDP-11(Unix)を使えばそうだという話である。MS-DOSの場合、最も生産性が高いのは、おそらくTurboPascalだろうといわれる。TurboPascalについては、あとの号でくわしく解説したいと思う。

CはPDP-11をフルに生かすための言語であって、なにもインテルi8086のアーキテクチャーに沿っているわけではない。PDP-11には、8本の16ビットの汎用レジスターがある。汎用というのは、特定の用途のためにレジスターを使うことがないという意味である。このうち、1本は、プログラムカウンターに、もう1本はシステムスタックに使うから、自由になるのは残り6本である。

これでもコンパイラーにとっては使いやすいと思う。しかも、豊富な演算子をほとんどワン命令に落とせるのだから、効率は高い。PDP-11に比べて、i8086には汎用レジスターという考えがそもそもないので、i8086では制約がきついだろう。

i8086はCに相性が悪いのはどうやら本当のようだ。Cで書かれたPDSのLisp処理系を98とAMIGAで動かしたことがある。Microsoft Cでは約45Kバイトであった。これをAMIGAのLattice Cに移植すると約32Kバイトである。巨大なコードを発生することで有名なLattice CでもMC68000ならこれだけ圧縮されるのである。ちなみに、タイトなコードを出力するAztec Cに移植すると約17Kである。こうしてみると、プロセッサーのアーキテクチャーのちがいというのは、かなりおそろしい気がする。Microsoft Cというのは、傑作ソフトであって、同社の看板（資産）である。非常な苦労をしてつくったCであって、そのぶんだけ値段も高い。ところが、MC68000を使えばムリのない形で、Cの恩恵を受けられるのだ。

いま、ANSI(アメリカの代表的な規格制定委員会)ではCの標準規格を制定中だそうである。委員会といえば、お歴々、エラーイおじさんたちが頭をひねるところである。それにしても委員会とは。不吉な徴候である。将来的にバージョンアップをくり返していくにしても、委員会主導型になるであろう。なんとなく第2のフォートランになるのかなあと思ってしまう。

自由が取り柄のCも委員会に捕まるとその弾力性を失うのではないだろうか。これまで以上に「高級言語」として使われるようになるだろう。ANSIの規格では、通称K & R本(後出)で定義された範囲を軽くこえているので、むかしふうのCになれた人は、これからとまどうかもしれない。何でもそうだが、標準化をいわれるようになると、ものごとはつまらなくなる。Cもしかりである。

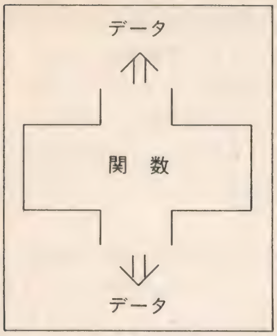
Cのプログラム

何度もいうようだが、Cのよさは、ソースプログラムがどんなマシンコードに落ちるかをユーザーがダイレクトに把握できることである。それゆえ、マシン語の知識は絶対に必要である。それは、アセンブラーでプログラムを作るためではなくて、どんなマシンコードに展開されるかという洞察をするどくするためである。現に、Unixの開発者の一人はPDP-11のアセンブラーを知らないといっている。しかし、彼らは、計算機に対する経験が深いので、Cのプログラムがコンピュータに対してどんな動作を要求しているかは熟知しているのだ。少なくともPDP-11のアーキテクチャーについてはくわしいはずである。このことは、Cで書いたプログラムをスピードアップするときに必要になる。スピードを支配するのは、よくいわれるように、プログラム全体のごく一部である。ここの部分の効率を上げると、プログラム全体も軽快に動くようになるものである。ある部分をわずかに書き直すだけで、劇的にスピードアップすることがある。元の部分が、能率の悪いマシン語に落ちていたためである。それゆえ、コンパイラーの癖とCPUの癖を十分に把握しておいたほうがよい。このことは、Cとのつきあいが長くなれば自然に勘どころがつかめるようになるものだから、心配しなくてもよいでしょう、きっと。

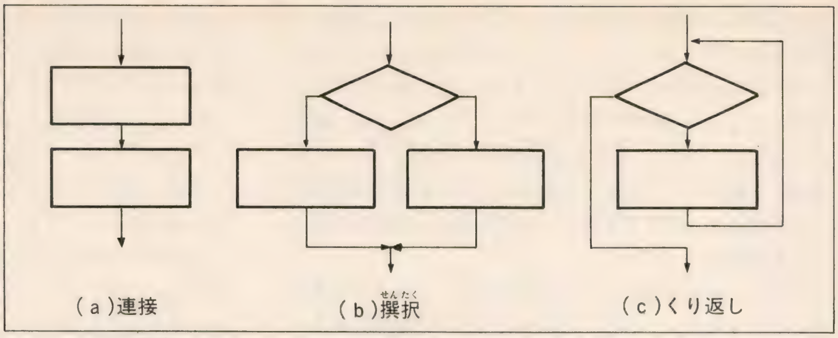
Cのプログラムは、関数の集まりである。関数というのは、入り口に何か値を入れると、その内部の働きに応じて何か値を出してくるものである(図2参照)。数学でいう関数とほとんどのその意味は同じである。ここで値とはプログラミングふうにいえば、データのことである。たとえば、コンソールに文字を打ち出すのも関数なら、ぐっと低レベルになって、メモリーの割り当てをするのも関数である。もちろん、場合によっては、何も値を返さない関数もある。Cでは、こんな関数をたくさん集めてプログラムを作っていくのだ。

ここでも、小さいものから大きなものへの哲学が生きている。

■図2　関数とは



■図3　近代的な3つの制御構造



近代的な制御構造というのは、プログラムの制御を図3のような3つの流れに限定して使うことだ。すなわち、連接、選択、くり返しという制御構造だけでプログラムを作るべしということだ。できるだけ、goto文を使わないようにしようということだ。ところで、これらの制御構造をよく見ると、すべて、頭から入ってお尻から出るという形をしている。Cの場合、これら3つの組み合わせで関数がつくられる。このことは、Cのプログラムが1つの入り口、1つの出口をもつ関数を部品として、これらの関数の組み合わせで成り立っていることに通じている。

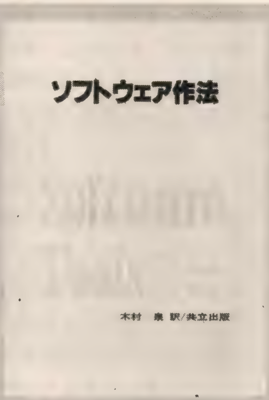
Cを学ぶ人へ

書店に行くとCの本の量には圧倒される。はからずもCはむずかしいことを証明しているのではなかろうか。それとも、Cがむずかしいのではなく、プログラミンクがむずかしいのだろうか。Cのバイブルといわれるのは、CとUnix開発者であるカーニハンとリッチーの書いた『The C Programming Language』である。通称K&R本である。ところが、この本は、プログラミンクについてかなり経験を積んだ読者を想定しているため、内容はかなりむずかしい。そこで、この本をモデルにとって、やさしく解説するためのいわば参考書が次から次へと輩出するようになったのだ。しかしながら、原著者以上にCとUnixに経験のある人は日本にはめったにいるものではないので、この試みは無残にも失敗続きである。それよりも、彼らの書いた3冊の本をじっくり読んだほうがどれだけCとUnixにくわしくなるかわからない。もし、この3冊を読んで、まるっきり理解できなければ、Cに手を出すべきではないだろう。洋書では、

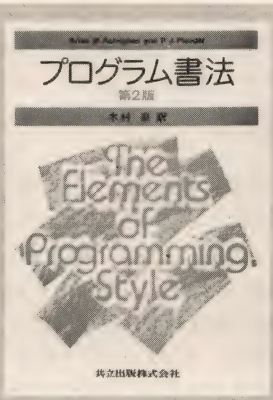
『Operating Systems
Design and Implementation』
Prentice-Hall　Andrew S. Tanenbaum

がおすすめである。丸善や紀伊国屋などの洋書売り場では、山のように積んである同書がどんどんなくなるのだ。オランダはアムステルダムのヴィルジェ大学で開発された貧乏人のUnixといわれるMINIXの解説とそのソースコードが1万2000行あまりにわたってすべて掲載されている。これだけでも興奮してしまうではないか。なんという迫力、なんという美しさ。IBM PC版にはディスクサービスもあって、79.95ドルである。さすがにIBM PC版では実用的とはいいがたいようだが、立派なUnixである。一般には、Unixのソースコードを見ることはできないので、なお貴重である。このMINIXがIBM　PCばかりではなく、AtariSTやAMIGAでも動くことになりそうだから、ぼくの楽しみがまたふえたね。◻

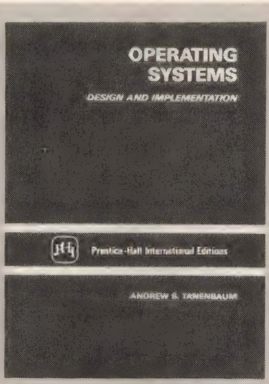
C言語のバイブル
『プログラミング言語C』
B.W.カーニハン
D.M.リッチー　著
石田晴久　訳　共立出版



ツールをつくるときに役立つ
『ソフトウェア作法』
Brian W. Kernighan
P.J. Plauger
木村泉　訳　共立出版



ソフトウェアを作るときに役立つ
『プログラム書法』
Brian W. Kernighan
P.J. Plauger
木村泉　訳　共立出版



貧乏人のUnix
『OPERATING SYSTEMS
DESIGN AND
IMPLEMENTATION』
Andrew S. Tanenbaum
Prentice-Hall

㊙有力メーカー全38社を徹底調査
ソフトハウス
年末年始身上調書
パート2

ILLUSTRATED BY POCKY

お待ちっ！　前回大好評だった年末年始身上調書のパート２だ。読者の反響もさることながら、ソフトハウス業界内でも、話題をふりまいている。とくに、今まで、広告や記事で全然公表されていない新しいタイトルがボコボコ出てたのを見て、「うちのと同じようなゲームじゃん、これ！」とかいってあせっているソフトハウスもあるとかないとか……。今回は最終回だけど、前回に負けないくらい、センセーショナルだぜ！

ご協力いただいたソフトハウス(後編)

ウィンキーソフト
ウルフチーム
NCS
クリスタルソフト
光栄
工画堂スタジオ
コナミ
ザイン・ソフト
システムサコム
システムソフト
スタークラフト
ソニー
ソフトスタジオ　WING
タイトー
テクノソフト
日本ファルコム
ポニーキャニオン
マイクロキャビン
リバーヒルソフト
(以上50音順)
発表の順番とは異なります。

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　　　　昭和 62 年　9 月 24 日現在

ソフトハウス名	日本コンピュータシステム株式会社

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

『ガイフレーム』
PC-88SR以上、X1シリーズ＝7,800円　PC-98シリーズ＝8,200円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

ユニットで戦うだけじゃ、ボードのシミュレーションゲームと同じじゃないか！　そうです。『ガイフレーム』はプレイすると、しだいにプレイヤーの行動指針が判明します。これはパソコンならではの楽しみ。今までとはちょっとちがうこのゲーム。「ええっ！」「何！」「そうだったのか！」と、やたら「！」が連発されるゲームです。

なんたって、サブタイトルが「復活の闘神兵（とうしん）」だもんね。『エルスリード』『ガイアの紋章（もんしょう）』と、当社のソフトをかわいがってくれたゲーマーには最高の1本になるでしょう(『ガイフレーム』が初めての人でも熱中度100%！)。

あ、それから「闘神兵（とうしん）」と敵側「魔装兵（まそう）」のキャラデザインは、あの……大張正己氏です！(『ダンガイオー』のメカ作者。みんな知ってるね)

さあ、12月19日はショップへ走ろう！　『エルスリード戦史』(PC-98)『エルスリード』(MSX)もよろしく！

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏　名	鈴　木　力	性別（男・女） ※男に丸	年齢 27 歳	血液型 B 型

パソコン歴	2001 年	趣味	盆（ぼん）おどり	スポーツ	ゲートボール

好きな音楽	交（こう）響（きょう）曲（きょく）	好きなタレント・歌手	みんな好き♡

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

ウォーゲームという、冷静な知的ゲームのイメージよりも、スリルあふれる熱血ゲームです。ゲームをすると、知らないうちに体からオーラが放出され、熱くなります。まさに年末にふさわしい『ガイフレーム』。暖房費（だんぼう）節約のためにも、一家に1本『ガイフレーム』。これがなきゃ、今年の冬はこせないぞっ！

発売予定日	昭和　62 年　12 月　19 日　（±　0　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　　　　昭和 62年 10月 1日現在

ソフトハウス名	システム サコム

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

ノヴェルウェア『DOME(ドーム)』
シリーズ『CHATTY(シャティー)』
PC-88、98、MSX2、X68000
FM-77、X1、MZ-2500
7,800〜9,800円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

```
            PUBLIC          NOVELWARE
            EXTERNAL        PUT_MSG,CR_LF

NOVELWARE:                                  ;
            LD      HL,DOME                 ;
            CALL    PUT_MSG                 ;       メッセージ表示
            CALL    CR_LF                   ;       改行
            LD      HL,CHATTY               ;
            CALL    PUT_MSG                 ;
            CALL    CR_LF                   ;       改行
            LD      HL,NOV                  ;
            CALL    PUT_MSG                 ;
            RET                             ;
DOME:   DB '「ドーム」建設をめぐるさまざまな人物の間で、悩み、苦しむ主人公・
林。計画に失敗は許されない……。カギをにぎるのはだれだ？'

CHATTY: DB 'デロガ博士の不可解な死により、恋人・アリシアにさえ疑われるジュリ
アス・リンチ。なんとか7日間のうちに真犯人を見つけ出さなければ……。謎に包ま
れた「シャティ」は、はたして敵なのか、味方なのか？'

NOV:    DB 'ノベルウェアは11月、堂々発売！（……予定）'
        END
```

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	斉藤　満	性別	(男)・女	推定年齢	46歳	血液型	O型
パソコン歴	7年	趣味	パチスロ、睡眠	スポーツ	パチスロ		
好きな音楽	軍歌(とくに軍艦マーチ)	好きなタレント・歌手	吉田美江、山本五十六				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

20万字をこえるメッセージデータは、絶対にあなたを退屈させません。ノヴェルジェネレーターがつくり出した自分だけの小説を、熱いコーヒーを飲みながら読む。これはちょっとした快感ですよ！

◎幼少のころから、あらゆるゲームをプレイし、極めてきた斉藤が、自信をもって世に問うコンピュータエンターテイメントの地平線。ノヴェルウェアに文句があるやつは、斉藤にドーンとぶつけてこい！

発売予定日	昭和 62年 11月 20日 (± 30 日)

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　　昭和 62 年　9 月 28 日現在

念が入った写真です。

ソフトハウス名	ソフトスタジオ　WING

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

『波動の標的』
今年:PC-88mkIISR、MSX2(ディスク版)
来年1月:X1シリーズ　予定:PC-98シリーズ、FMAVシリーズ
予価8,800円　5〜6枚ぐらい(未定)

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

小説タイプのアドベンチャーゲームです。

今度のアドベンチャーゲームは、近未来といっても、1日先か1年先かの話をもとにして作っているので、リアリティーのあるホラーを感じていただけると思います。また、このゲームはホラーだけじゃなく、推理、冒険（ぼうけん）、アクション、官能、サイキック、その他もりだくさんの内容のあるエンターテイメント作品です（アドベンチャーゲームのスピルバーグ作品といわれている？）。

それにもう1つ、WINGのカラーといってもいい、予言的な内容です。

㊟その内容は、まずゲームを買って感じてください。近い将来『波動の標的』と同じことが起こるかもしれません。そのときは、WINGからのささやかなプレゼントとして受け取ってください。

P.S.・グラフィック250枚以上　・効果音(サンプリング使用)

・音楽20曲以上　・アニメーション多数

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	宗野晴彦（オカルト・アドバイザー ミュージック担当）	性別	(男)・女	年齢	28歳	血液型	？型

パソコン歴	3 年	趣味	オカルト(スプーンを曲げすぎて禁止令が出た)宝くじ(超能力の訓練)	スポーツ	フリスビー メディテーション(スポーツ？)
好きな音楽	ヨーロピアン・ロック 民族音楽・サイフォニック・ミュージック	好きなタレント・歌手	マイク・オールドフィールド ザバダック		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

とにかく理屈（りくつ）ぬきの、大長編アドベンチャーゲームです。買って損はないと思います（絶対買ってください）。みなさん、このゲームを解いた人にはミュージックテープ(このゲームの音楽を新たに編集したもの)をプレゼントする予定になっているので、よろしくお願いします。そしてもう1つ、「Haruの超能力（ちょう）開発法」をマニュアルに入れる予定です。では、「オン・バサラギ・ハラジ・ハッチャ・ソワカ！」

発売予定日	昭和　62　年　11　月　10　日　（±　10　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　昭和62年10月9日現在

写真を貼る位置

写真を貼る必要を感じた場合
1　会社社屋或は代表者・プログラマー単身胸から上
2　イラストでも可

ソフトハウス名	㈱ポニーキャニオン

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

“SUPER RUNNER”
（MSX2対応 メガロム 5,800円）

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

●スーパーランナーとは

別名、超鉄人レースといわれる、史上最も苛酷なスポーツ。古くは地球で行われていたトライアスロンと呼ばれたスポーツが、時代が進むにつれ進化し、現在の形になったといわれている。その苛酷さゆえ、レースの途中で命を落とした者も数知れない。体力のみならず知力をも要求されるため、そのどちらか一方でも欠けると、死が待ち受けているといわれる。愛好者にはインテリタイプの人間が多いということが、調査の結果判明している。

毎年、宇宙記念日には全宇宙の代表が一堂に会し、スーパーランナーチャンピオンシップが開催され、「スーパーランナー」が決定する。「スーパーランナー」になった者は、全宇宙で最高の地位と名誉があたえられる。それだけに、「スーパーランナー」のタイトルを維持し続けるのは、不可能に近いといわれている。

●ゲームの特徴

・上下2画面分割という斬新なアイデアを採用。上の画面は、PLAYER1を中心に見た画面、下の画面は、COMPUTER（PLAYER2）を中心に見た画面の構成になっている。
・COMPUTER側のランナーの個性はステージごとに異なり、あたかも知能をもっているかのように、障害を乗りこえていく。
・1人でも2人でも遊べる親切設計。
・ゲームミュージックは、アーケードゲーム、CFソングで人気急上昇中の山根一慶氏の作曲。
・パレット機能をフルに活用したグラフィックは、感動ものだ。

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	有元和彦	性別（男・女）	年齢24歳	血液型B型

パソコン歴	5年	趣味	プラトニックラブ、英会話	スポーツ	スキー

好きな音楽	クラシック	好きなタレント・歌手	菊池桃子

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

『SUPER RUNNER』は、センス、音楽、ゲーム性とも流行の最先端を行くゲームです。2人でも遊べるので、冬休みには彼女を家に呼んでワイワイ楽しもうぜ！

発売予定日	昭和62年12月5日（±0日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和62年10月　8日現在

ソフトハウス名	株式会社　テクノソフト

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

D′[diːdæʃ]（ディーダッシュ）　PC-88SR以上、PC-98シリーズ、X1、MSX2
価格未定

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

漆黒の宇宙空間を航行する、1隻の惑星間大型輸送船があった。突然コールドスリープから目覚めさせられた主人公は、周囲の変化にがく然とした。計器はすべてレッド状態となっており、当直の航海士は血まみれでうめいていたのだ。「いったい、何が起こったんだ！」

お待たせいたしました。ACT RPG第2弾！『D′』の登場です。ハードなアクションとRPGを融合させたこの快作は、アクションファン、RPGファンのどちらをも満足させることでしょう。やったね！
高機能、2人同時プレイ、高速フルカラースクロール、サウンドエフェクト＆BGMなど、数々の装備に身を固めた『D′』！　始動開始！

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	大塚治彦	性別（男・女）	年齢30歳	血液型O型
パソコン歴	4年	趣味 ファミコン	スポーツ	ファミスタ
好きな音楽	軍歌	好きなタレント・歌手	ビートたけし、さんま	

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

お正月を楽しく過ごせるゲーム。2人で買えばこわくない。いっぱい売れれば、私も楽しいお正月になるのだ！　とにかくプレイしてちょーだい。

発売予定日	昭和62年12月上旬日（±　　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 10 月 1 日現在

ソフトハウス名	工画堂スタジオ

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

アルギースの翼
PC-8801SR以降 /V 2mode

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

あれは遠いむかしのことぢゃった。

光を治めし、翼をもちたる者が、影の使徒を打ちたおし冥王を封じ、それまで闇に閉ざされていた大地に、1つの陽をともしたのぢゃ。

翼もちたる者は、アルギースの地に降り立ち、そこに大地を治めし者を置き、深き眠りについた。それが、この王家の始まりぢゃ。

陽の光は大地に広がり、王家は栄え、平和の時は長く続いたが、おまえさまの父王の時代に再び異形の者が地を訪れ、人々の心をむしばみ、やがて王家は滅んだ。

あとは、おまえさまの知っているとおりぢゃ。人々を救い、王家を再興するもよし、時代の流れに身をゆだねるもよし、ただ、父王さまがご自身と引きかえに残されたおまえさまの心だけはそまつにしてはなるまいのう。

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏　名	永井知彦	性別（**男**・女）	年齢250歳	血液型O型

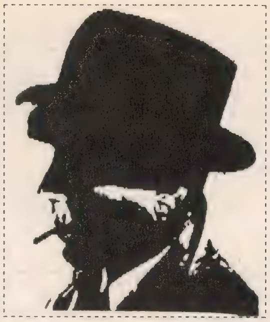
パソコン歴	50 年	趣味	囲碁・園芸	スポーツ	散歩
好きな音楽	演歌・民謡	好きなタレント・歌手	八千草薫		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

…とまあ、さういふわけぢゃ。
心してRPGなさるがよい。
ふおっ、ふおっ、ふおっ……。

発売予定日	昭和 63 年 1 月 末 日 （土 日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 10 月 9 日現在



ソフトハウス名	リバーヒルソフト
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）	
アナザーストーリー・マンハッタン・レクイエム　5,800円 殺意の接吻（くちづけ）　PC-98、88, X1,FM-77シリーズ	
どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）	

『マンハッタン・レクイエム』を見事に解決した君への、新たな挑戦（ちょうせん）。それが、アナザーストーリー・マンハッタン・レクイエム『殺意の接吻（くちづけ）』。

あの『マンハッタン・レクイエム』の舞台（ぶたい）設定を生かしながら、前作とまったく異なる新しい本格ハードミステリーを展開。もう1人のJ.B.ハロルドが、もう1人のサラ・シールズの死の謎（なぞ）を追う。いま、デジャ・ヴに包まれて、新たなミステリーが始まろうとしている……。

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	J.B. ハロルド		性別（男・女）〔男に丸印〕	年齢 ？歳	血液型？型
パソコン歴	？年	趣味	酒と煙草（たばこ）	スポーツ	学生時代にフットボールとアーチェリーの選手だった。
好きな音楽	チャーリー・パーカーの「オーニソロジー」をときどききく		好きなタレント・歌手		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

「青い嘆（なげ）きか……」

J.B.はクライスラービルを見上げ、ひと言つぶやいた。

発売予定日	昭和　62　年　12　月　10　日　（±　5　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 10 月 1 日現在

ソフトハウス名	ウィンキーソフト

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

『天地を喰う』

PC-8801SRシリーズ価格未定

写真を貼る位置

写真を貼る必要を感じた場合
1　会社社屋或は代表者・プログラマー単身胸から上
2　イラストでも可

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

本宮ひろ志の同名劇画をゲーム化。呑邪鬼の肝を食ってから、幻鐘大王をやっつけるまでを、ダンジョンタイプのリアルタイムロールプレイングゲームにしています。見どころは、主人公の何十倍もある滝や、画面いっぱいに広がる花畑など、多種多彩なイベント。これを見るだけでも十二分に楽しめることでしょう。それに加えて、ボスキャラのオドロオドロしさは、絶品です。それらはあなたを『天地を喰う』の世界に引きずりこむことでしょう。さあ、あなたも関羽、張飛、孔明とともに、幻鐘大王をやっつけようではありませんか。

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏　名	日 野 昭 宏		性別（男・女）	年齢 22 歳	血液型 A 型	
パソコン歴	2 年	趣味	プログラム	スポーツ	R-TYPE	
好きな音楽	HEAVEN 17		好きなタレント・歌手	犬神　明		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

めんどうなことをできるだけ省いて、楽しめることだけを、ぎっしりディスケットにつめこんだのが、このゲームです。ぜひ一度おためしください。

P.S.　2年前、オリジナルプログラムコンテストに送った『クレイマー・クレイマー』はどこへ行ったのだろう……。

発売予定日	昭和 63 年 1 月 日 （土 日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　　　昭和 62 年 10 月 2 日現在

ソフトハウス名	株式会社　ザイン・ソフト

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

バスタード（牙龍王、魔神宮、チャムクリスマスもよろしくお願いします）

価格未定　対応機種　MSX2

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

あっとおどろく新企画！

このゲームのジャンルはＲＰＧだけど、そんじょそこらのRPGとは格がちがう。ただ単にアイテムを集め、ナゾを解くのとはわけがちがうんです。敵の動きにしても、プレイヤーの武器にしても、今までにないパターンをとり入れてしまったんです。そして、これにとんでもないしかけ、アイテムなどで「こんなのあり？」というようなものが、めいっぱいつまっています。このおもしろみのつまった重箱から、どれだけの材料を使ってゲームをクリアしていくか？　これが最大のポイントです。『チャムクリスマス』もできますので、よろしく！

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	竹原　勝征	性別（男・女）	男	年齢	20歳	血液型	A型
パソコン歴	3 年	趣味	スポーツをすること	スポーツ	スキー		
好きな音楽	ニューミュージック	好きなタレント・歌手	小林明子				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

なんといっても、セールスポイントは今までにない異種作品。みんな、これを買ってあとは画面の前にすわるだけ。

みなさん、よろしく！

発売予定日	昭和 62 年 12 月 中旬 日（土　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 10 月 8 日現在

ソフトハウス名	クリスタルソフト
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）	
クリムゾン & Mr.プロ野球	
どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）	

『クリムゾン』
これは、いわゆる本格派RPGでございます。最近、名前だけのRPGがあちらこちらに出まわっておりますが、みなさん安心してください。このゲームは、あなたをうらぎりません。グラフィックが、イカスー！なのだ。

『Mr.プロ野球』
あなたが監督（かんとく）となって試合をしていくのですが、ただ試合をしていくだけではツマラン！というわけで、いろんなことをやってみました。
- 勝つためなら手段を選ばない君には……相手チームのデータをコッソリとぬすみましょう！
- 女のケツが見たい君には……クラブで酒を飲みましょう。

とにかく買ってねー！

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	久門ボルフェス淳二		性別（男⊙女）		年齢 18 歳		血液型 A 型
パソコン歴	3 年	趣味	女	スポーツ	アレ		
好きな音楽	ROCK・PUNK		好きなタレント・歌手		ロッカーズ じょにー・ろっとん		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

女王さまとお呼び！

発売予定日	昭和 62/62 年 11/12 月 11/? 日（± 0 決めたら守る 日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　昭和 62 年 10 月 7 日現在

ソフトハウス名	株式会社　タイトー
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）	京都龍の寺殺人事件　MSX　価格未定

写真を貼る位置

写真を貼る必要を感じた場合
1　会社社屋或は代表者・プログラマー単身胸から上
2　イラストでも可

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

日本ミステリー界屈指のトリックメーカー、山村美紗がMSXファンに挑戦する、本格的思考型推理アドベンチャーゲームです。

被害者が残したダイイングメッセージの謎、巧妙なアリバイトリック、そして密室殺人……。犯人推理からトリック解明まで、ミステリーの要素をすべて盛りこんだ、ボリュームたっぷりのゲームです。

質問形式で行われる推理の組み立て、見取り図による謎解きなど、ミステリーファンにはお涙ものの一作。

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	でいぶ竹石		性別（男・女）［男に丸］	年齢 27 歳		血液型 AB 型	
パソコン歴	4 年	趣味	洗濯、ダイエット	スポーツ	おすもう		
好きな音楽	レゲエ		好きなタレント・歌手	KYON²、ゴクミ			

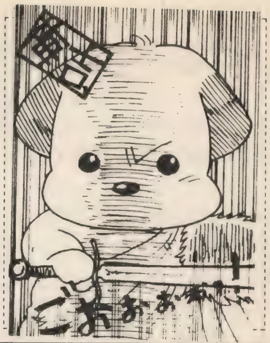
本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

年末年始はこれで決まり！

パーティーや宴会もいいけれど、今年の冬は街の雑踏を忘れて、じっくりミステリーを楽しむ……これですな！

発売予定日	昭和 62 年 12 月 末 日　（± 10 日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 10 月 12 日現在



ソフトハウス名	ウルフチーム

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

ARCUS（アークス）
PC-8801R/H/VA　予定価格7,800円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

誕生！〝ドラマチックRPG〟

もし、私たちがファンタジー世界でくり広げられる神秘的な冒険に参加できたら、そこでは同じ冒険をめざす者たちとの「出会い」があるでしょう。

私たちはそれぞれに「個性」をもっているのだから、当然、意見が合わなくて喧嘩をしたり、おたがいの欠点をなじり合うようなことをするかもしれません。でも、そのおたがいの欠点を補い合い、ともに困難を乗りこえ、やがて１つの大きな使命を果たしたとき、喜び合い、感動し、その充足感というものを味わうにちがいありません。

『ARCUS』に登場するキャラクターたちは、その「個性」をもっています。次々に展開される事件の中では、キャラクターの個性によってさまざまな対応があり、ぶつかり合い、そして助け合いながら、１つの大きな使命に向かってパーティーという「凸凹コンビ」は旅を続けていきます。
「ドラマチックRPG」は、そんな旅の過程を物語の中で描き、「ゲームだけにとどまらないおもしろさ」を追求した、時代のすう勢ともいえる「RPGの新しい形」なのです。

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	林　浩　樹	性別（男・女）	年齢 25 歳	血液型 A 型

パソコン歴	6 年	趣味	えっへっへっ！	スポーツ	私はミーハーだ！
好きな音楽	音楽に国境はないぞ	好きなタレント・歌手	おかげ様ブラザーズ		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

人生、これぞRPGの極意なり。そして人生こそはドラマ。画一的なRPGを脱し、その限りない魅力を再発見することだろう！

発売予定日	昭和 62 年 12 月　日（土　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　　　　　　　　　　　昭和 62 年 10 月 14 日現在

ソフトハウス名	(株) マイクロキャビン

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

Seilane（セイレーン）　　　　定価7,800円
PC-88シリーズSR以上、PC-98シリーズ

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

魔王(まおう)パズルの魔力(まりょく)によって石に変えられた動物たち。そして、妹をさらわれた主人公プリルが、少年の力を借りて冒険(ぼうけん)の旅に出る。セイレーンの地を守りぬくために……！

これは単なるアドベンチャーゲームではありませんよぉ。音と映像を前面に押(お)し出した、ビジュアル・アドベンチャーなのです！

オリジナルストーリー＆グラフィックによる新しいファンタジーの世界……。ゲームをプレイする＋(プラス)見る楽しさを十分に味つけした、今までにない自信作です！

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	鎌田公夫	性別（男・女）※男に○	年齢 22 歳	血液型 A 型	
パソコン歴	1 年	趣味	映画見ること、作ること！	スポーツ	テニス
好きな音楽	バラエティーです……。	好きなタレント・歌手	西村知美 後藤久美子 (う〜む！危ないかな？)		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

『は〜りぃふぉっくす』の世界を引きついだ、とってもかわいい動物キャラクターの数々に人間も交えてのドラマ展開。あっとおどろく映像美……ってなわけで、これはもうおススメなのです。アドベンチャーがキライな人も一見の価値はありますョ(宣伝(せんでん)用ポスターもキマってるでしょ)。

発売予定日	昭和	62 年	12 月	10 日	（±	0	日）	

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 10月 10 日現在

ソフトハウス名	(株)システムソフト

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

ティル・ナ・ノーグ(Tir-nan-óg)
PC-9800シリーズ(9801/Uを除く)定価9,500円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

- 『エリュシオン』に続く、システムソフトが贈るRPG第2弾。
- 最高5人でパーティーを組み、それぞれが独自の個性をもち、行動します。
- たくさんのキャラクター、豊富なアイテム。
- シナリオ全体、登場するキャラクター、アイテムをふくめ、何度でも生成し、何度でも遊ぶことができます。
- 『ティル・ナ・ノーグ』は北欧ケルト神話をモチーフに、ファンタジーの世界へあなたを導きます。

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

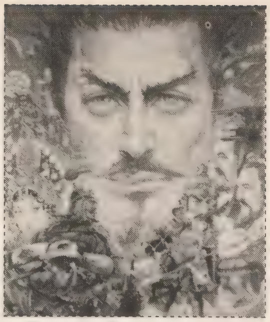
氏名	千馬昭一（担当プロデューサー）		性別（男・女） ※男に丸		年齢 25 歳		血液型 A型
パソコン歴	4 年	趣味	彫刻（ライフマスク作成）		スポーツ	水泳	
好きな音楽	中森明菜の歌が好き(でも本人はきらい)		好きなタレント・歌手		ウディ・アレン 古いやつ マンハッタンとか		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

シナリオをジェネレートするという新しい方向性を打ち出したRPGです。草分け的存在になると思います。

発売予定日	昭和 62 年 12 月 日 （土 日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和62年10月10日現在



ソフトハウス名	KOEI

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

『蒼き狼と白き牝鹿　PC-8800シリーズ全機種対応　9,800円
ジンギスカン』　PC-9800シリーズ（12月予定）　9,800円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

名作『蒼き狼と白き牝鹿』がパワーアップで再登場！
◉モンゴル編、世界編の2つのシナリオ
◉世界編は4人までのマルチプレイが可能
◉「夢の旅人」をはじめ十数曲のBGMつき
◉HEX戦を大幅に強化
・16×10の広くて美しいマップ
・騎馬隊、弓矢隊、歩兵隊の3種類の部隊
・伏兵攻撃、遠距離攻撃など多彩な攻撃パターン
◉多彩なグラフィックとアニメーション
＊移植予定
X1turbo 1月中旬
MZ-2500 1月下旬
FM77AV 2月中旬

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	堀口大典	性別（男（丸囲み）・女）	年齢 ？歳	血液型O型

パソコン歴	6年	趣味	なし	スポーツ	観戦のみ
好きな音楽	「夢の旅人」	好きなタレント・歌手	吉野千代乃（アルファレコード）		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

12月中旬には『麻雀大会』（PC-98シリーズ、9,800円）も発売予定です。来年1月早々にはMSX2用『三国志』『信長の野望・全国版』の4メガロム版も出ます。2月には『維新の嵐』、3月には『連合艦隊』の発売も予定しておりますので、ご期待ください。

KOEIは来年もシミュレーションでがんばりますので、よろしくお願いいたします。

発売予定日	昭和　62年　11月　中旬日　（土　　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 10 月 15 日現在

ソフトハウス名	㈱日本ファルコム

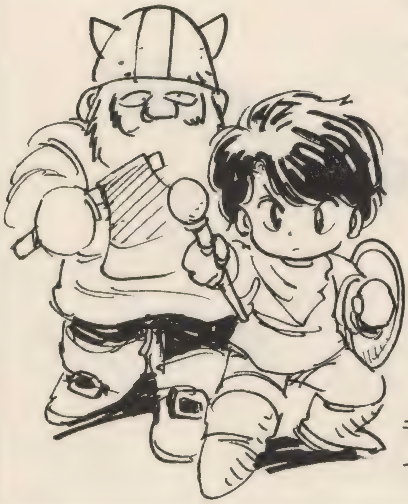
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

ドラゴンスレイヤーV ソーサリアン

PC-88mkIISR以降　9,800円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

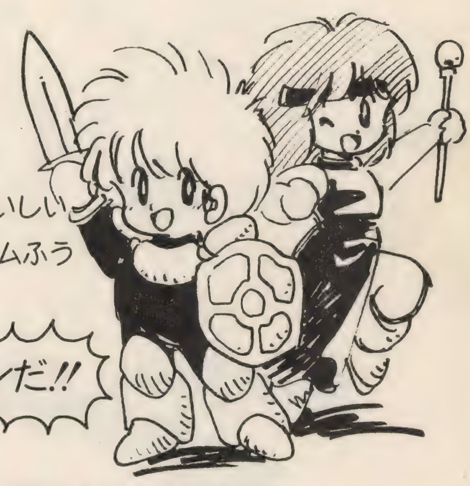
ファルコムが今年末に贈る、超目玉



- アクション
- アドベンチャー
- RPG
- シミュレーション

従来のゲームのおいしいところをファルコムふうにMIX。それが

ソーサリアンだ!!



もうこれは

プレイした者にしかわからないおもしろさだ

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	木屋善夫	性別（男・女）	年齢 27 歳	血液型 A 型

パソコン歴	6 年	趣味	最近佐藤、山根をいたぶるのが唯一の道楽と化している。	スポーツ	上の子と運動会の練習をしています。
好きな音楽	若かったころにはやっていた曲	好きなタレント・歌手	竹内マリア		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

発売予定日	昭和 62 年 12 月 20 日 （± ∞ 日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 10 月 17 日現在

ソフトハウス名	コナミ

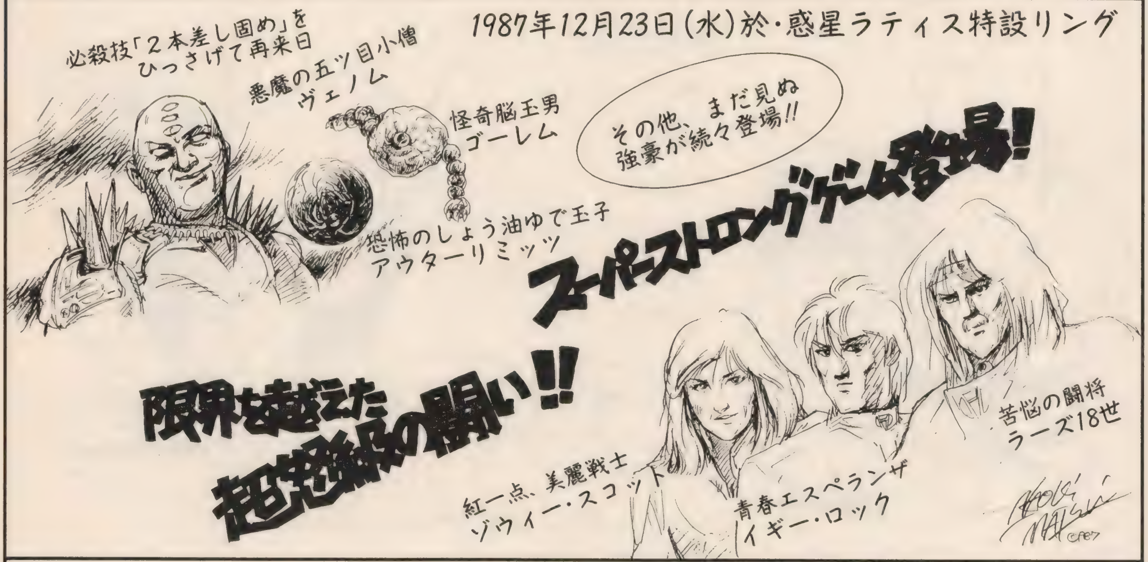
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

サラマンダ　　　1メガロム＋SCC

MSX 6,800円（テレホンカードつき）

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

KONAMI
MSX バトルロイヤル 沙羅曼蛇（サラマンダ）杯（はい）争（そう）奪（だつ）戦　年末年始大会



担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	メタルスレイブ直樹	性別（男・女）	年齢 万歳	血液型 B型
パソコン歴	晩年	趣味	スラッシュメタル	スポーツ	ヘッドバンキング・モッシュ
好きな音楽	スラッシュメタル	好きなタレント・歌手	メタリカ、真田広之	

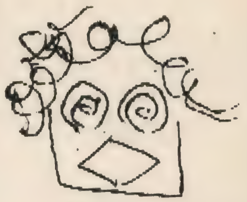
本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

お買い上げの方には『沙羅曼蛇（サラマンダ）』オリジナル・テレホンカードがもれなくプレゼントされます！（テレカは数種類あります）

縦横スクロールに加え、1キャラごとの縦横シフトがあるほか、常識破りの超巨大（ちょうきょだい）ボスキャラが登場するMSX版『沙羅曼蛇（サラマンダ）』は、『グラ2』同様、MSXユーザーの必需ソフトです！　予約してね！

発売予定日	昭和　62 年　12月　23日　（土　　　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 10 月 19 日現在



ソフトハウス名	(株)スタークラフト

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

Might and Magic（マイト・アンド・マジック）

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

アメリカでダントツの人気、トップを行くRPGです。その複雑さ、大きさ、モンスターの数、地形の多さ、パラメーターの多さ、呪文(じゅもん)の数、どれをとっても最大でしょう。これをプレイせずにRPGを語ることはできません。

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏　名	山 口 和 夫	性別（男・女）	年齢 35 歳	血液型 A型

パソコン歴	15 年	趣味	絵画(水彩(すいさい))	スポーツ	スキューバ・ダイビング
好きな音楽	ポップス		好きなタレント・歌手	フランク・ザッパ	

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

とにかくすごいゲームです。
今までにないサイズと複雑さです。
500名さまにオリジナル・テレホンカードが当たります。

発売予定日	昭和　62 年　11/12 月　14/中旬 日　（土　日）	PC-88、98 FM,X1

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62年 10月 2日現在

写真を貼る位置
写真を貼る必要を感じた場合 1　会社社屋或は代表者・プログラマー単身胸から上 2　イラストでも可

ソフトハウス名	ソニー

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種・予定価格も）

ジーザス
MSX2 3.5インチディスク　7,800円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

西暦(せいれき)2061年、ハレー彗星(すいせい)は再び地球へやって来た。人類の科学はついに有人探査機を飛ばすところまで進歩しており、世界8カ国から選ばれた乗組員が2機の探査機に分乗し、スカイラブ〈JESUS〉から飛び立った。探査課題の一つはハレーの尾(お)のガスを採取することで、それは宇宙天文学ばかりか、生物学の謎(なぞ)を解くことでもあった……というプロローグで始まるAVGです。BGM、効果音がゲームのムードをもりあげ、美しいグラフィックが君をとりこにすることまちがいなし！　そして、感動のクライマックスは、涙(なみだ)なくして見ることはできません。パソコンのそばにハンカチを用意してプレイしましょう！

担当プログラマーについて（ディレクター・デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	眞島真太郎		性別（男・女）〔男に○〕	年齢 22歳	血液型AB型	
パソコン歴	2.5年	趣味	運転免許(めんきょ)取得準備	スポーツ	剣道(けんどう)	
好きな音楽	演歌とおニャン子以外なら		好きなタレント・歌手	谷山浩子		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント・遊び方など）

グラフィックを担当しました。

発売予定日	昭和 62年 10月 21日 （土　日）

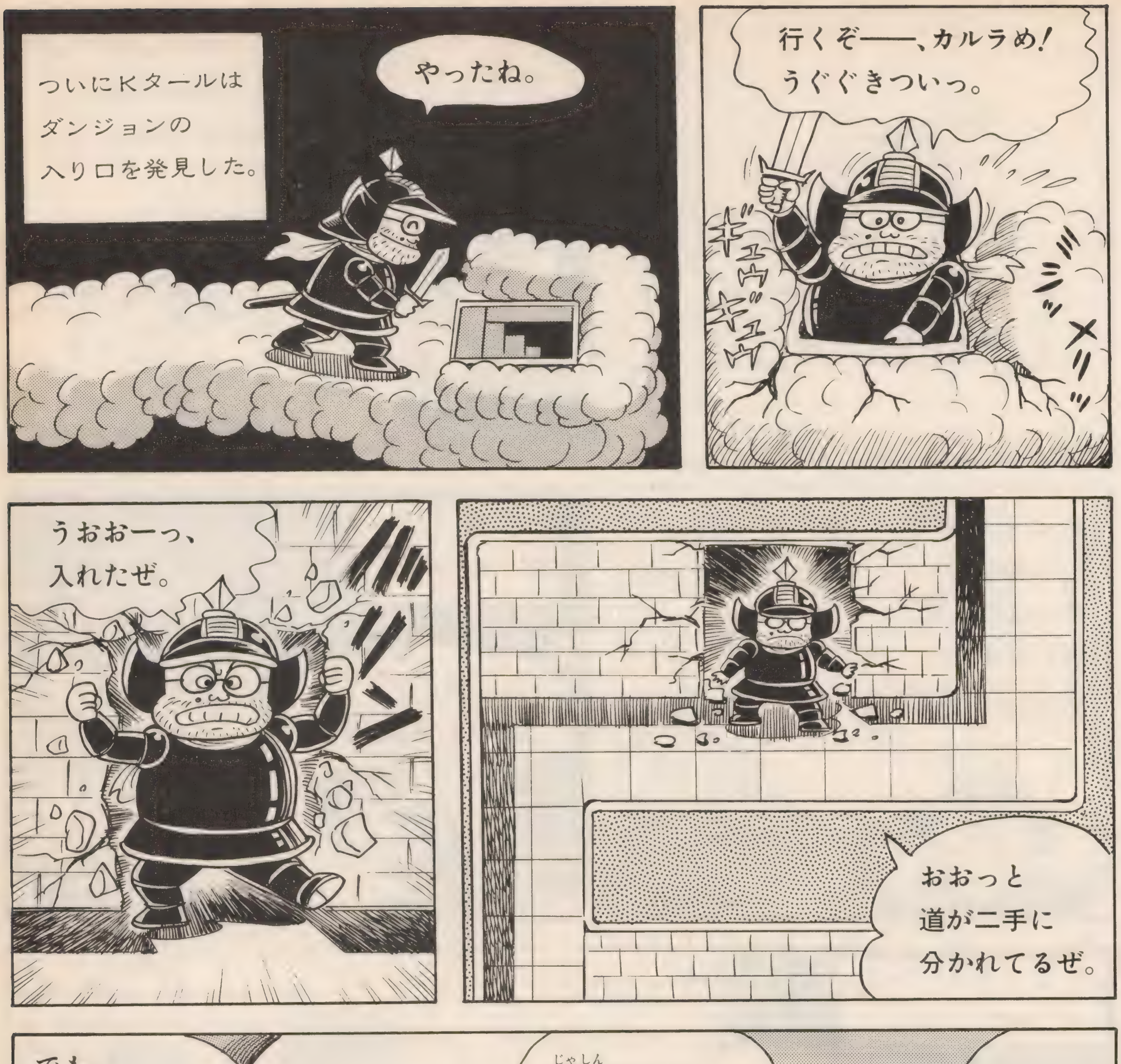
ガンダーラ
最終回
天上界
連載
ゲームワールド潜入まんが
ぐぐ……
重くて
飛べん！
いよいよ最終回！ ヒント、ヒントの大盤ぶるまいだっ。
今月は、ポプコムで体重No.1の編集部Kが、やったるで〜〜。イエ〜イ！
K
作/槇村ただし
©エニックス/日高徹
校了の間近い
Kタールは、
ひげもそらずに
須弥山に向かった。
ひいこら。
やっと頂上に着いたぜー。
よしっ、
祈りのことばを
唱えて
天上界へ行くぞ。

あれっ？
祈りのことばって、
何なんだっけな。
え〜〜と
アホンダーラ
マキムラ……
じゃなくて、
オジンダーゼ
タカノ……
でもないな。
あっそうか！
アルチュー
ダーナ
ベラコだっ。
カキン
カキン
カキーン
あれ――っ、
ぼく、なんか
まちがったこと
いったー？
祈りのことばをちゃんと
大日如来にきいてから
須弥山に登ろう。
でないと天上界へ
上がれないぞ。
TADASHI
さあ、天上界へ来たぞ。
Kタールさまの
活躍を見せたるで。
ズブッ
ン？

ううっ、スケベで大酒飲みだったけど、体重だけは立派な人だった。
チーン
うぐぐ……。
ズズズ‥‥
わわーっ、沈む〜〜。体重で沈んでしまう〜〜。
ズブズブ
深沙大将
ガオーン
ひや〜〜っ、助かった……のかな？
わわ〜〜っ。
ズッポーン
きたないケツ……じゃなくておしりを出すなっ。編集部の恥さらし！
なんの──！Kタールさまのヘー力を受けてみよ──っ。
ブォーン
くさいーっ。
深沙大将さまの法力を受けてみよー！
おおっ。

やかましい！ Kタールのヒゲ攻撃を受けてみよっ。ベラ子鬼め。
ゴシゴシ
ぎゃー、お嫁に行けなくなるーっ。
ヘー力も、ヒゲ攻撃も実際のゲームではできません！ けっして、私がマニュアルに書き忘れたわけではありません。
KUSAKBE
ところで日下部さん、ご趣味は？
は？ははー。
お茶など飲んでる場合かー！
ガキーン
ボテボテ
かなり奥に進んだところで、Kタールは地下の入り口を見つけた。
よーし。
そこには、邪神の王カルラの命令にそむいた竜王が閉じこめられていた。
このままじゃ、カルラのエサにされちまうんだ。珠玉と食料を2万ずつくれないか。ここから逃げ出したいんだ。
よし。おれも仏陀の戦士だ。だまって出そう！
そのかわり裏ビデオ持ってないか？
ガク

ほうりき
緑の法力の指輪
なんでー、裏ビデオじゃねえのかよー。
ガッカリ
がっかりしないでよ！その指輪の法力で、カルラをたおすんですよ。わかった？
あっ、わかった。この指輪を売っぱらって裏ビデオを買えばいいんだ。
勝手にしてくれ。
そしてさらに奥へ進むと……。
おっ、寺だぞ。酒ぐらいあるかな？
しかし、Kタールが中に入ると……。
ン？真っ暗で絵が出ない。
なんだー、バグがあるぜこのゲーム。
バリーン
バグではなーい！クリアしたらここへ来ればわかるの。
あはは、そんなことシットール。
おおーっ、だんだん敵が強くなって、攻撃もきつくなってきたぜ。めざすダンジョンは近いなーー。
ズバッ



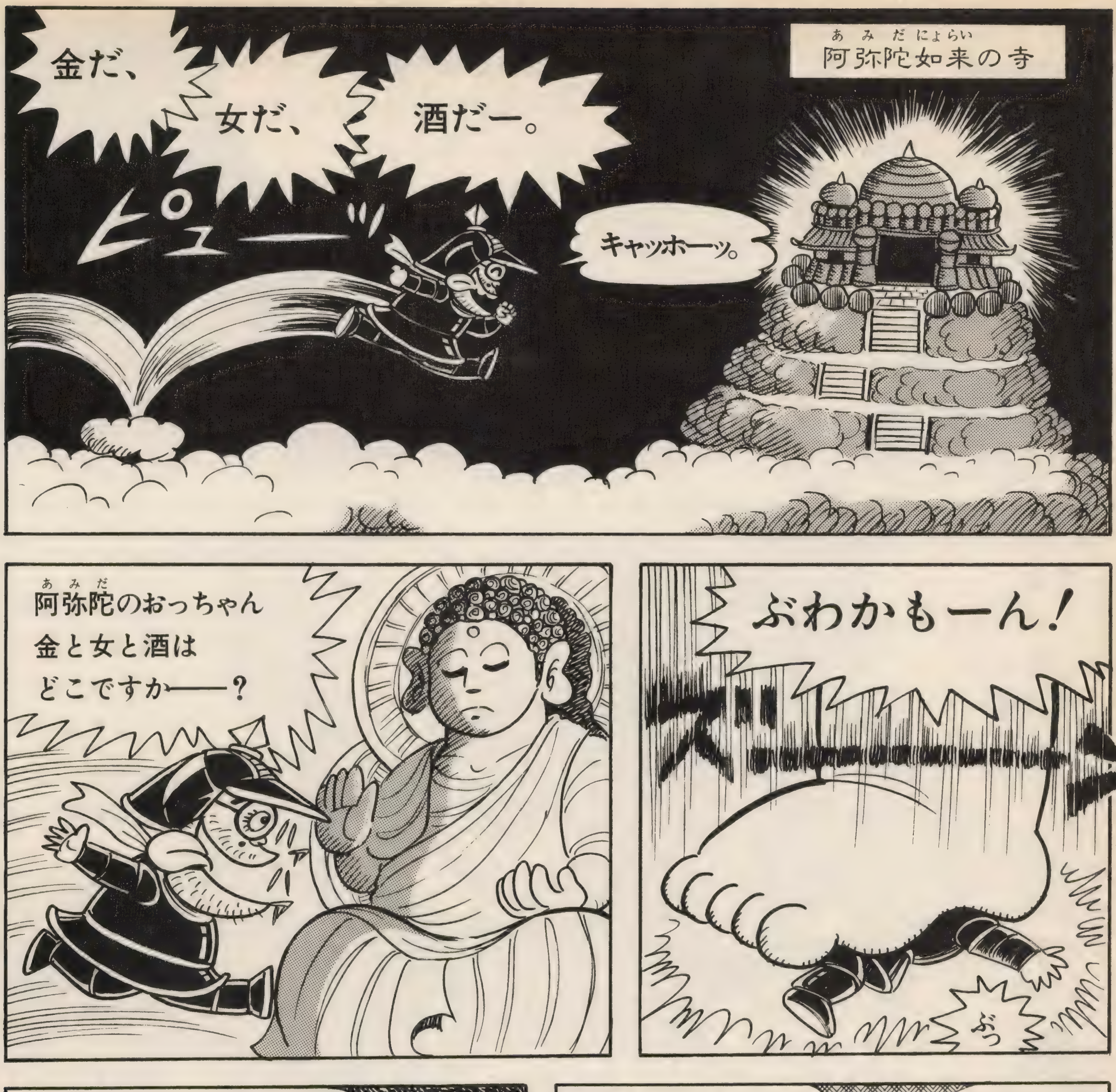
ついにKタールは
ダンジョンの
入り口を発見した。
やったね。
行くぞ――、カルラめ!
うぐぐきついっ。
ギュウギュウギュウ
ミシッメリッ
うおおーっ、
入れたぜ。
おおっと
道が二手に
分かれてるぜ。
でも、
この情報を
思い出せば
……………。
邪神の王は
下のウズの先に
いる。
つまり、
下へ行けば
いいのだ。
カギを3つ以上持って
いる場合は、それで
いいけど、カギがない
場合は、上に行って
カギを集めてこよう!
TADASHI
天上界のダンジョンは、
ウズのようになってるが、
複雑なわき道がないから
どんどん奥へ
進めばいいんだ。
ゴロゴロゴロ

風天
むっ、何だ このトリオ・ザ・ジジイは。
風天は、たつまきになって襲ってくる。たつまきの間は、剣も法力もきかないぞ。
なんの〜〜っ おれの体重で押しつぶしたる。
ぐえ〜〜っ、お年寄りを大切にしよう！
ズ〜ン
そしてついに、ダンジョンの最深部の広場に出たのだ。
おおっ、広いぜ。
ぬおおーっ、この大矢印はカルラの部屋をさしておるなー。
バ〜ン
おおっ。

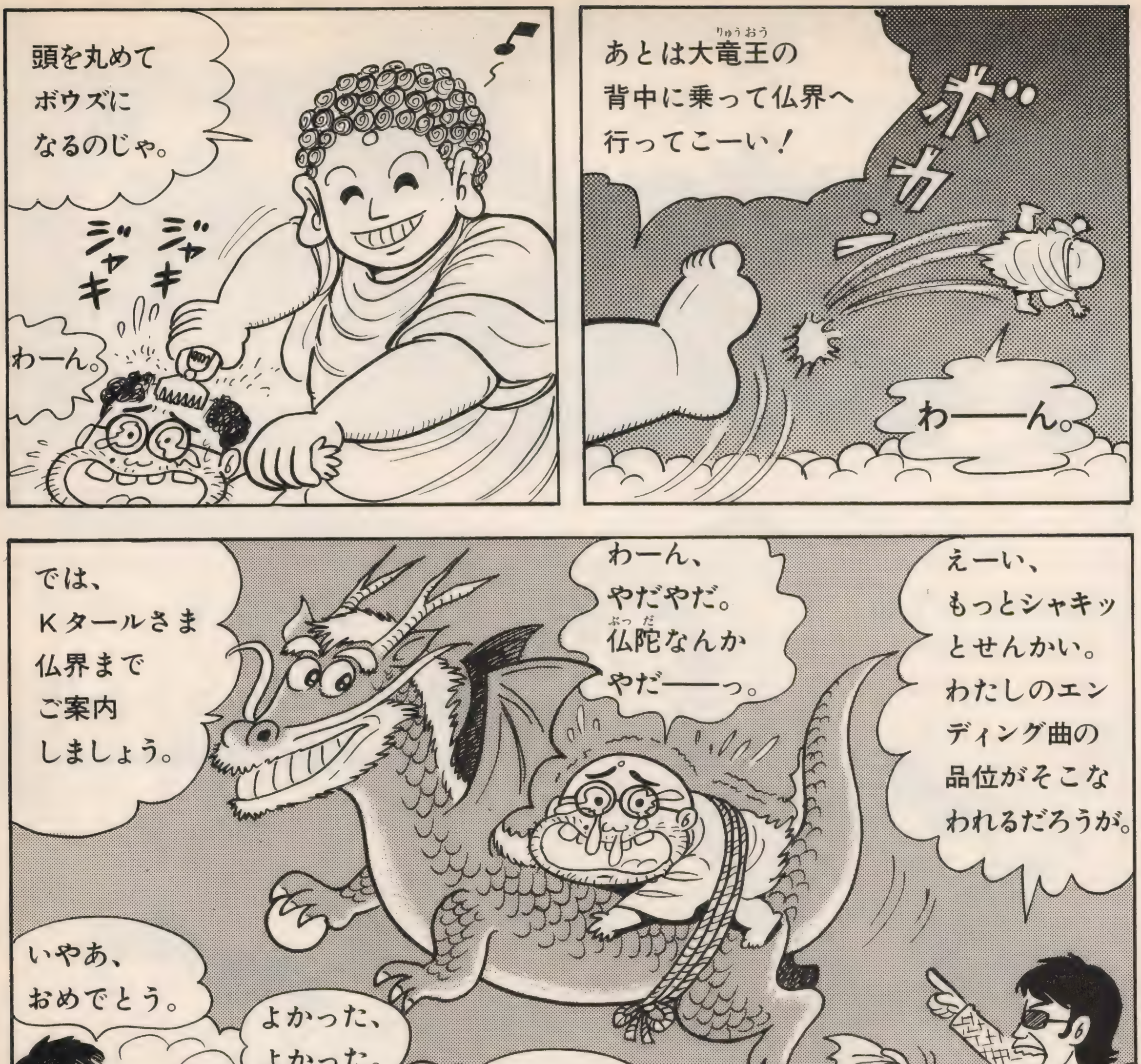
ついにここまで
来おったか
Kタール。
ほうびに
食ってやる。
ぬおおー、
でけえぜ！
邪神の王
カルラ
こんなでかい
やつはおれの
体重でもつぶせ
んな。弱点を
ねらわなければ。
邪神の王は
するどいところが
弱い。
邪神の王は、
実体ではない
影か幻だ！
つまりカルラの
弱点はー！
いかーん！
曽根くん、望月くん
出番だー！
…の
…を
剣で突けば
いいのだ！
行くぞっ。

ぎえーっ。
やったぜ
ボボーン
うわー
何だ!?
ドックンドックン
ぐわははは、
わしはまだまだ
くたばらんぞ
——っ。
なんと、
カルラの心臓か。
これこそ悪の
権化だな。
ピカーピカー
ピカーピカー
心臓とは法力
合戦になるぞ。
法石をたっぷり
残しておこう。
TADASHI
とどめだーっ。

ズロズロ〜ン
ブチュ!!
ぎええ〜〜っ、
つぶされた〜〜。
さあ、この最後の仏舎利を納めれば、おれもついに仏陀さまだぜ──っ。
金も女も酒も……
なんでも望みしだいだぜー、ぎゃはは。
あんなのが仏陀になったら、この世は闇だぞ! プログラムで体重の重いやつは仏陀になれないようにできなかったのかね。
んな、むちゃな。
Kタールはついに天上界を治めることに成功してしまったのだった。
……してしまったとは、どーいう意味だ。
Kタールよ邪神は滅びました。わたしのもとへ来るがよい。
おっ。
やったー! これで酒も女も金もみんなおれのものだー。
うおおお。
ドドドド



阿弥陀如来の寺
金だ、
女だ、
酒だー。
ピューーッ
キャッホーッ。
阿弥陀のおっちゃん
金と女と酒は
どこですか――？
ぶわかもーん！
ズボーーー
ぶっ
仏陀になる者は、
物欲も色欲も金欲も
すべて捨てさって、
他人のために
自分を犠牲にする
精神をもたねば
ならんのじゃー！
じゃあ
裏ビデオも
だめなの？
では失礼します。
仏陀は編集長にでも
ゆずりますので……。
よう考えたら
うちクリスチャン
なんで……。
だめー！
天上界を
クリアした
者が仏陀
になるのっ。



〈おしまい〉※このマンガに描かれているK記者の性格や人品はまったくのフィクションです（体重は事実）。実物はたいへんな好青年であることを申しそえておきます（編集長）。

POPCOMテクノダム

BASICチェックサムについて

編集部 K.OTO

今月のテクノダムは、愛知県の市川幸成さんからの投稿にもとづいて、BASICプログラムのチェックサムリストについて考えるとともに、市川さんと友人の下田さんの2人のプログラムを発表します。このプログラムのチェックサム方式の良否や、私の思いつきをふくめて、ポプコム方式のBASICチェックサムを作る方向で検討したいと思います。

こんなわけで、今月のプログラムは、それ自身としては何の役にも立ちませんが、チェックサムを作る場合の参考にはなりますから、おおいに研究して提案してほしいと思います。みなさんの提案を比較検討したうえで、ポプコムオリジナルプログラムのBASICリストにチェックサムをつけるようにしたいと考えています。

(どんな方式が考えられるか)

BASICプログラムのチェックサムは、「Oh!FM」誌が最初に実行し、現在も続けているようです。この方式は行番号を除くテキストの1行について、1バイトごとにアスキーコードの和をとる方式のようです。テキストは、メモリー上の中間コードに落ちたものでサムをとっているようです。

この「Oh!FM」方式でも、大量のリストを入力する場合にはそうとうのチェックの省力化が期待できます。しかし、欠点もなくはありません。どんなところが欠点かというと、

①たとえば、PRINTをRPITNと入力した場合でも、チェックサムは同じとなって、サムから入力エラーを発見できない。もっとも、この場合はRUNしたときに、syntaxエラーが発生しますから、すぐにエラーの発見ができます。このケースでむずかしいのは、変数IJをJIと入力したような場合です。このような場合には、syntaxエラーも発生しませんから、発見がむずかしくなります。

②もう1つの問題は、オンメモリーでチェックサムをとるので、サムがテキストの中間コードの和となっているため、ほかの機種などに移植する場合などのケースでは、チェックサムが参考にならなくなることです。移植というのは、めったにあることではないので、たいした問題ではないのですが、できればパソコンの機種に依存しないような方式がよいでしょう。この意味から、テキストをアスキーコードでセーブしたもののチェックサムをとるほうがよいように思われます。

こんなわけで、今月号の市川さんたちが考えたのは、アスキーセーブしたテキストについて、1行を一定の方法で文字列の組みかえをしたうえで、2バイトを一組とした和をとる方式です。具体的なプログラムは、PC-8801、X1、FM-7について投稿されたものをリスト2〜4に示しますが、この方式の考え方をくわしく説明しましょう。

説明のための例として次の1行を使います。また、チェックサムは、プログラムをアスキーセーブしたものに対して、行番号もふくめて和をつくることにします。

```
1000 CLEAR 300,&H5FFF
```

この行を次のように奇数番目文字と偶数番目文字に分けます。最後の偶数番目文字がないときはCHR$(0)を埋めます。ここでは、●印で埋めた部分がそれです。各文字列が偶数個になるようにCHR$(0)を埋めます。ここでは、○印で埋めた部分がそれです。

```
奇数番目文字配列  10 LA 0,HFF○
偶数番目文字配列  00CER30&5F●○
```

ここでさらに、偶数番目文字列の順序を逆にします。

```
逆順の偶数番目文字列  ○●F5&03REC00
```

この2行の文字列のそれぞれについて、アスキーコード変換し、2文字ずつの組にし、これの和をつくります。

```
 1 0   L A   0 ,   H F   F ○
3130  204C  4120  302C  4846  4600

 ○ ●   F 5   & 0   3 R   E C   0 0
0000  4635  2630  3352  4543  3030
```

このように、市川さんたちの提案では、アスキー文字列について、行番号をふくめ、一定の方法で文字列を組みかえて、2文字一組のチェックサムを作るというのが骨子となっています。

この方式だと、文字の組みかえと、それらを2バイトごとに区切って和をとるために、カラムずれや、文字位置の前後などの入力ミスをしたときも、和に大きな影響が現れるので、より厳密なチェックサムになるだろうというわけです。

確かに、この方式だと、ABCをACBと入力しても、エラーとして発見できるようになります。なかなか、うまい考え方ですが、少し複雑すぎるような気もします。

マシン語やメモリーのダンプリストのように縦横チェッ

クサムのようなものを考えてみても、BASICプログラムの各行の長さは一定ではありませんし、特殊なケースでは1行が256文字をこえる場合もあります。また、漢字などの混在したものだと縦にそろえるのもなかなか困難です。

私も次の条件の中でBASICのテキストのチェックサム表示の方法を考えてみました。

（条件1）BASICテキストはアスキーセーブしたものを使う。

（条件2）プリンターおよび画面表示は1行72文字とする。

（サムの作り方）

①行の横サムは、行番号もふくめ、1文字ごとのアスキーコードの和とする。1行の長さが72文字に満たない場合は、後ろにスペース字（&H20）を付加し、72文字とする。72字以上の場合も、各表示行の余白はスペース文字で埋めることにする。

②横サムは、プログラムの1行ごとにつくるのではなくて、プリンターや画面表示の72字ごとに2バイトの16進数で表示する。

③縦サムは、72文字のカラムごとの和をBASICプログラムの行数ではなくてプログラムの表示行数の20〜60行ごとに、2バイトの16進数のうち下3ケタを表示する。表示する縦サムの値は、各カラムに合わせて縦に3行で表示する。

（サンプルプログラム）

この方針で作ったBASICチェックサムプログラムを使って、このプログラム自身のチェックサムを表示したのが、リスト1です。入力する人は、このリスト中のBASICプログラムの部分のみ入力します。

入力が終わったら、SAVE "BASICSUM" ⏎でセーブしておいてください。テストのために、SAVE "TEST", A⏎でアスキーセーブしておき、RUN⏎で実行してみてください。"BASIC PROGRAM FILE NAME=" ときいてきたら、先ほどアスキーセーブしたTESTを入力してください。

この例では、240行の判定文のTL＜20で縦サムを20行ごとに表示しています。縦サムをとる行数が多いと、雑誌などの出力は減りますが、入力エラーがあるときは発見しにくくなります。行数を少なくすると、雑誌の誌面を食いすぎることになります。

この方式を効率よく使うには、まず横サムだけでチェックをし、横サムでエラーがなくなったところで、縦サムチェックをするのがよいと思います。なぜなら、どこかで1カラムのカラムずれ入力をすると、そのカラム以後の縦サムはすべてちがった値となりますから、どこにエラーがあるかを縦サムを使って調べるのはむずかしいからです。

リスト1　BASICテキストの縦横チェックサムプログラムリスト（みずからのチェックサムを打ち出した例）

```
----+----1----+----2----+----3----+----4----+----5----+----6----+----7--:----

100 ' BASIC TEXT CHECK-SUM ** SAMPLE PROGRAM BY K.OTO                     :0F93
110 DIM TS(72):FILES                                                       :0B3A
120 INPUT "BASIC PROGRAM FILE NAME =";FL$                                  :0DF0
130 FOR I=1 TO 72:TS(I)=0:NEXT I                                           :0C88
140 PRINT "----+----1----+----2----+----3----+----4----+----5----+----6-:0D58
---+----7--:----":PRINT                                                    :0AEE
150 OPEN FL$ FOR INPUT AS #1:TL=0                                          :0CC4
160 IF EOF(1) THEN ESW=1:GOTO 250                                          :0C98
170 LINE INPUT #1,D$                                                       :0B18
180 LL=LEN(D$)                                                             :0A66
190 IF.LL<72 THEN D$=D$+STRING$(72-LL," "):LL=72                           :0DCF
200 SUM=0                                                                  :09F4
210 FOR I=1 TO 72:A$=MID$(D$,I,1):A=ASC(A$)                                :0D07
220 SUM=SUM+A:TS(I)=TS(I)+A:NEXT I                                         :0D4E
230 PRINT LEFT$(D$,72);":";RIGHT$("000"+HEX$(SUM),4)                       :0E14
240 TL=TL+1:IF TL<20 THEN 350                                              :0C1D
250 IF ESW=1 AND TL=0 THEN 370                                             :0C2C
260 PRINT:PRINT "----+----1----+----2----+----3----+----4----+----5----+:0E0B
----6----+----7--:----"                                                    :0A3E
270 DD=256                                                                 :09DB

----+----1----+----2----+----3----+----4----+----5----+----6----+----7--:----
343255445443444434444433333343333323233332322332222222222222222222222222
D0B999FE692F5C56A67518DFDACD0AAB34F3F3101F1FC02DCBEDC999A999A99999A999A9
43A836CF443510157145E50093CB2EE68C63E4986C67EA59E4459AA81AAA28AAA82AAA38
----+----1----+----2----+----3----+----4----+----5----+----6----+----7--:----

280 FOR KK=1 TO 3                                                          :0ABB
290 FOR I=1 TO 72:A1=INT(TS(I)/DD):TS(I)=TS(I)-A1*DD                       :0EAC
300 PRINT HEX$(A1);:NEXT I                                                 :0C09
310 PRINT:DD=DD/16:NEXT KK                                                 :0C4D
320 PRINT "----+----1----+----2----+----3----+----4----+----5----+----6-:0D58
---+----7--:----":PRINT                                                    :0AEE
330 IF ESW=1 THEN 370                                                      :0B2B
340 TL=0:FOR I=1 TO 72:TS(I)=0:NEXT I                                      :0D32
350 LL=LL-72:IF LL=0 THEN 160                                              :0C0F
360 D$=MID$(D$,73,LL):GOTO 190                                             :0BDC
370 CLOSE #1                                                               :0A24
380 END                                                                    :09B2

----+----1----+----2----+----3----+----4----+----5----+----6----+----7--:----
222133323222222222222222222111111111111111111111111111111111111111111111
5738551D47766A6244965AC754FCFBBDDCDBE9B9BCC9B99A99BB888888889888888888898
C2DBED68ED3F1FCC3CEBA14D5AA5C6BF6EBF956601056 4AEE781DDDBDDDD5DDDDBDDDD6D
----+----1----+----2----+----3----+----4----+----5----+----6----+----7--:----
```

BASICテキストのチェックサムプログラム

市川幸成・下田政伸

ポプコム5月号のQ&AコーナーにBASICチェックサムのことが少し書かれており、「Oh!FM」で見ているけれど、便利なものです。そこで私たちも、ポプコムにもこれをとり入れてもらいたいと考えて、BASICチェックサムを作ってみました。

いろいろ試行錯誤して、前の記事のような方法をくふうしました。BASICのチェックサムは、出版社などが印刷物上に添付してくれなければ、プログラムだけでは何の役にも立ちませんから、なんとかチェックサムをつけるようにしてください。

(使用方法)

ここで作ったプログラムの使い方は、PC-88、X1、FMの3本とも、同じにしてあります。

まず、サムをとりたいプログラムをアスキーセーブします。次に、リスト2〜4をロードし、RUNします。

"File name :"ときいてきますので、アスキーセーブしたプログラムのファイル名を入力します。あとはメッセージどおり動かしてください。

プログラム製作は、X1、FM-7用が市川幸成、PC-88用が下田政伸です。

リスト2　PC-8801用BASICチェックサムプログラム

```
1000 '*******************************************************
1010 '*                                                     *
1020 '*    Basic Check Sam Program                          *
1030 '*                                                     *
1040 '*       PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA(V1/V2mode)  *
1050 '*                                                     *
1060 '*            by  ARCADIA                              *
1070 '*                                                     *
1080 '*******************************************************
1090 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7
1100 CLEAR ,&HB9FF:SL=0:L=0:LL=0:BL=0:B=0:AD=0:SS=0
1110 AD$="0000":BLE$="0000":BLR$="00":BLL$="00":VR$="00":VL$="00":P$="0000"
1120 FOR I=&HC400 TO &HC4FF:POKE I,0:NEXT
1130 IF PEEK(&HBA00)=&HF3 THEN 1190
1140 RESTORE 1960
1150 FOR I=&HBA00 TO &HBAC1
1160 READ A$
1170 POKE I,VAL("&h"+A$)
1180 NEXT
1190 DIM A%(299):DEF USR=&HBA7E:DEF USR1=&HBA96:DEF USR2=&HBA59
1200 B=USR2(0):FILES
1210 COLOR 7:INPUT "File name :",F$
1220 INPUT "Print out :",PR$
1230 COLOR 5:PRINT "Check File :";:COLOR 6:PRINT "[";F$;"] "
1240 COLOR 5:PRINT "Print out :";
1250 COLOR 6:IF PR$<>"Y" AND PR$<>"Y" THEN PRINT "off" ELSE PRINT "on"
1260 COLOR 4:PRINT " Ready ?";
1270 VR$=INPUT$(1):IF VR$="N" OR VR$="n" THEN PRINT CHR$(13):GOTO 1210
1280 ON ERROR GOTO 2100
1290 OPEN F$ FOR INPUT AS #1
1300 CLS:COLOR 5:PRINT "Check File :";:COLOR 6:PRINT F$:COLOR 7:PRINT
1310 IF PR$<>"Y" AND PR$<>"y" THEN 1330
1320 LPRINT "Check File :";F$:LPRINT
1330 PRINT " Line   +0   +1   +2   +3   +4   +5   +6   +7   +8   +9   Sum"
1340 IF PR$<>"Y" AND PR$<>"y" THEN 1360
1350 LPRINT " Line   +0   +1   +2   +3   +4   +5   +6   +7   +8   +9   Sum"
1360 CONSOLE 3,21
1370 COLOR 7:FOR SL=&HC410 TO &HC423:POKE SL,0:NEXT
1380 FOR SL=0 TO 9
1390 A%(L)=ASC(INPUT$(1,#1))
1400 IF A%(L)=10 THEN A%(L-1)=0:A%(L)=0:L=L-1:GOTO 1430
1410 L=L+1
1420 GOTO 1390
1430 AD$=""
1440 FOR LL=0 TO 5
1450 IF A%(LL)=&H20 THEN 1470 ELSE AD$=AD$+CHR$(A%(LL))
```

リスト続く

```
1460 NEXT LL
1470 IF SL THEN 1510
1480 COLOR 4:PRINT USING "#####";VAL(AD$);:PRINT "  ";:COLOR 7
1490 IF PR$<>"Y" AND PR$<>"y" THEN 1510
1500 LPRINT USING "#####";VAL(AD$);:LPRINT "  ";
1510 AD$=HEX$(VARPTR(A%(0))):'PRINT AD$
1520 IF (L MOD 2)=1 THEN L=L+1
1530 IF ((L/2) MOD 2)=1 THEN BL=L+2 ELSE BL=L
1540 BLE$=HEX$(&HC200+BL/2-1)
1550 BLR$=RIGHT$(BLE$,2)
1560 BLL$=LEFT$(BLE$,2)
1570 VR$=RIGHT$(AD$,2)
1580 VL$=LEFT$(AD$,2)
1590 POKE &HBA02,VAL("&h"+VR$)
1600 POKE &HBA80,VAL("&h"+VR$)
1610 POKE &HBA83,VAL("&h"+VR$)
1620 POKE &HBA03,VAL("&h"+VL$)
1630 POKE &HBA81,VAL("&H"+VL$)
1640 POKE &HBA84,VAL("&H"+VL$)
1650 POKE &HBA1B,VAL("&h"+BLR$)
1660 POKE &HBA1C,VAL("&h"+BLL$)
1670 POKE &HBA21,BL/2
1680 B=USR(0)
1690 P$=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HC400)),2)+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HC401)),2)
1700 PRINT P$;":";
1710 IF PR$<>"Y" AND PR$<>"y" THEN 1730
1720 LPRINT P$;":";
1730 POKE &HC410+SL*2,VAL("&H"+LEFT$(P$,2)):POKE &HC411+SL*2,VAL("&H"+RIGHT$(P$,
2))
1740 IF EOF(1)=-1 THEN 1850
1750 L=0
1760 ERASE A%:DIM A%(300)
1770 NEXT SL
1780 B=USR1(0)
1790 P$=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HC400)),2)+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HC401)),2)
1800 COLOR 5:PRINT "<";P$;">"
1810 IF PR$<>"Y" AND PR$<>"y" THEN 1830
1820 LPRINT "<";P$;">"
1830 L=0
1840 GOTO 1370
1850 B=USR1(0)
1860 P$=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HC400)),2)+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HC401)),2)
1870 SS=9-SL:FOR L=1 TO SS
1880 PRINT "0000:";
1890 IF PR$<>"Y" AND PR$<>"y" THEN 1910
1900 LPRINT "0000:";
1910 NEXT L
1920 COLOR 5:LOCATE 57:PRINT "<";P$;">":COLOR 7
1930 IF PR$<>"Y" AND PR$<>"y" THEN 1950
1940 LPRINT "<";P$;">"
1950 CLOSE:PRINT "End of Job":CONSOLE 0,25:END
1960 '     +0,+1,+2,+3,+4,+5,+6,+7,+8,+9,+A,+B,+C,+D,+E,+F  Address
1970 DATA F3,11,46,B3,21,00,C0,01,00,C2,D9,06,96,D9,1A,77:'&HBA00
1980 DATA 13,1A,02,23,03,13,D9,10,F4,D9,11,07,C2,21,00,C1:'&HBA10
1990 DATA 06,08,1A,77,23,1B,10,FA,21,00,00,01,00,00,11,00:'&HBA20
2000 DATA C0,CD,6B,BA,7C,32,00,C3,7D,32,01,C3,21,00,00,01:'&HBA30
2010 DATA 00,00,11,00,C1,CD,6B,BA,11,00,C3,1A,47,13,1A,4F:'&HBA40
2020 DATA 09,7C,32,00,C4,7D,32,01,C4,11,00,C0,3E,00,0E,04:'&HBA50
2030 DATA 06,FF,12,13,10,FC,0D,20,F7,FB,C9,1A,67,13,1A,6F:'&HBA60
2040 DATA 06,46,C5,13,1A,47,13,1A,4F,09,C1,10,F5,C9,F3,11:'&HBA70
2050 DATA 46,B3,21,46,B3,0E,02,06,96,1A,77,23,13,13,10,F9:'&HBA80
2060 DATA 0D,20,F4,C3,01,BA,F3,06,09,D9,11,10,C4,21,00,00:'&HBA90
2070 DATA 01,00,00,1A,67,13,1A,6F,13,1A,47,13,1A,4F,09,D9:'&HBAA0
2080 DATA 10,0B,D9,7C,32,00,C4,7D,32,01,C4,FB,C9,D9,C3,A8:'&HBAB0
2090 DATA BA,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00:'&HBAC0
2100 IF ERR=53 THEN PRINT CHR$(13)+"File not found":GOTO 1210
2110 MD1=ERL:PRINT "Error in ";MD1:END
```

リスト3　X1シリーズ用BASICチェックサムプログラム

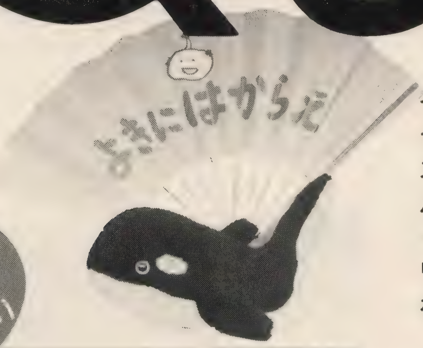
```
10000 '********************************
10010 '**  BASIC CHECK SUM           **
10020 '**    By Yukinari.Ichikawa   **
10030 '**                1987/08/04 **
10040 '********************************
10050 CLEAR &HDFFF:CLS:WIDTH 80
10060 IF PEEK(&HE000)=&HFB AND PEEK(&HE001)=&HED THEN 10070 ELSE GOSUB 10560
10070 DIM A%(300),SU%(10),K%(10):R$="    ":L=0
10080 INPUT "Input File Name:",F$
10090 INPUT "Print Out:",YN$
10100 INPUT "Ready ";RE$
10110 IF RE$="N" THEN RUN
10120 IF YN$="Y" THEN YN$="on" ELSE YN$="off"
10130 CLS
10140 COLOR 5:PRINT "Check File";:COLOR 7:PRINT ":";:COLOR 6:PRINT F$
10150 COLOR 5:PRINT "Print Out ";:COLOR 7:PRINT ":";:COLOR 6:PRINT YN$
10160 IF YN$="on" THEN LPRINT "Check File:";F$
10170 MS$="LINE  : +0   +1   +2   +3   +4   +5   +6   +7   +8   +9   :  SUM
10180 COLOR 7:PRINT MS$
10190 IF YN$="off" THEN 10210
10200 LPRINT MS$
10210 OPEN "I",#1,F$
10220 FOR J=1 TO 10
10230 I=1
10240 A%(I)=ASC(INPUT$(1,#1))
10250 IF A%(I)=13 THEN I=I-1:GOTO 10270
10260 I=I+1:GOTO 10240
10270 A$=""
10280 FOR L=1 TO 6
10290 IF A%(L)=&H20 THEN 10310 ELSE A$=A$+CHR$(A%(L))
10300 NEXT
10310 K%(J)=VAL(A$)
10320 IF (I MOD 2)=1 THEN I=I+1:A%(I)=0
10330 IF ((I/2) MOD 2)=1 THEN A%(I+1)=0:A%(I+2)=0:I=I+2
10340 R$=RIGHT$("000"+HEX$(VARPTR(A%(0))),4)
10350 POKE &HE0E0,VAL("&H"+RIGHT$(R$,2))
10360 POKE &HE0E1,VAL("&H"+LEFT$(R$,2))
10370 A%(0)=I/2:CALL &HE000
10380 SU%(J)=A%(0)
10390 IF EOF(1)=-1 THEN 10410
10400 NEXT J
10410 R$=HEX$(VARPTR(SU%(0)))
10420 POKE &HE0F0,VAL("&H"+RIGHT$(R$,2))
10430 POKE &HE0F1,VAL("&H"+LEFT$(R$,2))
10440 CALL &HE096
10450 COLOR 6:PRINT USING "##### ";K%(1);:COLOR 7:PRINT ": ";
10460 IF YN$="on" THEN LPRINT USING "##### : ";K%(1);
10470 FOR L=1 TO 10
10480 PRINT USING "&  & ";RIGHT$("000"+HEX$(SU%(L)),4);
10490 IF YN$="on" THEN LPRINT USING "&  & ";RIGHT$("000"+HEX$(SU%(L)),4);
10500 NEXT L
10510 PRINT ":";:COLOR 5:PRINT USING " &  &";RIGHT$("000"+HEX$(SU%(0)),4)
10520 IF YN$="on" THEN LPRINT USING ": &  &";RIGHT$("000"+HEX$(SU%(0)),4)
10530 IF EOF(1)=-1 THEN CLOSE #1:COLOR 7:END
10540 FOR L=0 TO 10:SU%(L)=0:NEXT L
10550 GOTO 10220
10560 FOR J=&HE000 TO &HE0C3
10570 READ A$:POKE J,VAL("&H"+A$)
10580 NEXT
10590 RETURN
10600 '     +0,+1,+2,+3,+4,+5,+6,+7,+8,+9,+A,+B,+C,+D,+E,+F  Address
10610 DATA FB,ED,4B,E0,E0,11,00,E1,21,00,E3,0A,03,03,32,E6:'&HE000
10620 DATA E0,0A,12,03,03,13,0A,77,03,03,23,3A,E6,E0,3D,20:'&HE010
10630 DATA ED,ED,4B,E0,E0,0A,32,E2,E0,11,00,E2,3D,13,3D,20:'&HE020
10640 DATA FC,3A,E2,E0,21,00,E3,32,E6,E0,7E,12,23,1B,3A,E6:'&HE030
10650 DATA E0,3D,20,F3,3A,E2,E0,06,00,04,3D,3D,20,FB,21,E3:'&HE040
10660 DATA E0,70,3A,E3,E0,21,00,00,DD,21,00,E1,DD,46,00,DD:'&HE050
10670 DATA 23,DD,4E,00,DD,23,09,3D,20,F2,22,E4,E0,3A,E3,E0:'&HE060
10680 DATA 21,00,00,DD,21,00,E2,DD,46,00,DD,23,DD,4E,00,DD:'&HE070
10690 DATA 23,09,3D,20,F2,ED,4B,E4,E0,09,DD,2A,E0,E0,DD,75:'&HE080
10700 DATA 00,DD,74,01,F3,C9,FB,ED,4B,F0,E0,03,03,ED,43,F2:'&HE090
10710 DATA E0,3E,0A,21,00,00,DD,2A,F2,E0,DD,46,01,DD,4E,00:'&HE0A0
10720 DATA DD,23,DD,23,09,3D,20,F2,DD,2A,F0,E0,DD,74,01,DD:'&HE0B0
10730 DATA 75,00,F3,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00:'&HE0C0
```

リスト4 FM-7用BASICチェックサムプログラム

```
1000 '******************************
1010 '**  BASIC CHECK SUM         **
1020 '**    By Yukinari.Ichikawa  **
1030 '**              1987/08/04 **
1040 '******************************
1050 CLEAR 300,&H5FFF:WIDTH 80,25:CLS
1060 IF PEEK(&H6000)=&HBE AND PEEK(&H6001)=&H60 THEN 1070 ELSE GOSUB 1570
1070 DIM A%(300),SUM%(10),K%(10):R$="     ":L=0
1080 INPUT "Input File Name:",F$
1090 INPUT "Print Out:",YN$
1100 INPUT "Ready ";RE$
1110 IF RE$="N" THEN RUN
1120 IF YN$="Y" THEN YN$="on" ELSE YN$="off"
1130 CLS
1140 COLOR 5:PRINT "Check File";:COLOR 7:PRINT ":";:COLOR 6:PRINT F$
1150 COLOR 5:PRINT "Print Out ";:COLOR 7:PRINT ":";:COLOR 6:PRINT YN$
1160 IF YN$="on" THEN LPRINT "Check File:";F$
1170 MS$="LINE  : +0   +1   +2   +3   +4   +5   +6   +7   +8   +9   :  SUM
1180 COLOR 7:PRINT MS$
1190 IF YN$="off" THEN 1210
1200 LPRINT MS$
1210 OPEN "I",#1,F$
1220 DUM$=INPUT$(2,#1)
1230 FOR J=1 TO 10
1240 I=1
1250 A%(I)=ASC(INPUT$(1,#1))
1260 IF A%(I)=13 THEN I=I-1:GOTO 1280
1270 I=I+1:GOTO 1250
1280 DUM$=INPUT$(1,#1):A$=""
1290 FOR L=1 TO 6
1300 IF A%(L)=&H20 THEN 1320 ELSE A$=A$+CHR$(A%(L))
1310 NEXT
1320 K%(J)=VAL(A$)
1330 IF (I MOD 2)=1 THEN I=I+1:A%(I)=0
1340 IF ((I/2) MOD 2)=1 THEN A%(I+1)=0:A%(I+2)=0:I=I+2
1350 R$=RIGHT$("000"+HEX$(VARPTR(A%(0))),4)
1360 POKE &H60E0,VAL("&H"+LEFT$(R$,2))
1370 POKE &H60E1,VAL("&H"+RIGHT$(R$,2))
1380 A%(0)=I/2:EXEC &H6000
1390 SUM%(J)=A%(0)
1400 IF EOF(1)=-1 THEN 1420
1410 NEXT J
1420 R$=HEX$(VARPTR(SUM%(0)))
1430 POKE &H60F0,VAL("&H"+LEFT$(R$,2))
1440 POKE &H60F1,VAL("&H"+RIGHT$(R$,2))
1450 EXEC &H6072
1460 COLOR 6:PRINT USING "##### ";K%(1);:COLOR 7:PRINT ": ";
1470 IF YN$="on" THEN LPRINT USING "##### : ";K%(1);
1480 FOR L=1 TO 10
1490 PRINT USING "&  & ";RIGHT$("000"+HEX$(SUM%(L)),4);
1500 IF YN$="on" THEN LPRINT USING "&  & ";RIGHT$("000"+HEX$(SUM%(L)),4);
1510 NEXT L
1520 PRINT ":";:COLOR 5:PRINT USING " &  &";RIGHT$("000"+HEX$(SUM%(0)),4)
1530 IF YN$="on" THEN LPRINT USING ": &  &";RIGHT$("000"+HEX$(SUM%(0)),4)
1540 IF EOF(1)=-1 THEN CLOSE #1:COLOR 7:END
1550 FOR L=0 TO 10:SUM%(L)=0:NEXT L
1560 GOTO 1230
1570 FOR J=&H6000 TO &H6087
1580 READ A$:POKE J,VAL("&H"+A$)
1590 NEXT
1600 RETURN
1610 '    +0,+1,+2,+3,+4,+5,+6,+7,+8,+9,+A,+B,+C,+D,+E,+F  Address
1620 DATA BE,60,E0,A6,80,E6,81,10,8E,61,00,CE,63,00,A6,81:'&H6000
1630 DATA A7,A0,A6,81,A7,C0,5A,26,F5,BE,60,E0,EC,84,8E,62:'&H6010
1640 DATA 00,CE,63,00,5A,A6,C5,A7,80,C0,01,24,F8,BE,60,E0:'&H6020
1650 DATA EC,84,4F,4C,C0,02,26,FB,B7,60,E2,CE,61,00,B6,60:'&H6030
1660 DATA E2,8D,14,FD,60,E6,CE,62,00,B6,60,E2,8D,09,F3,60:'&H6040
1670 DATA E6,BE,60,E0,ED,84,39,7F,60,E3,7F,60,E4,B7,60,E5:'&H6050
1680 DATA FC,60,E3,E3,C1,FD,60,E3,B6,60,E5,4A,26,EF,FC,60:'&H6060
1690 DATA E3,39,FC,60,F0,C3,00,02,FD,60,F2,86,0A,FE,60,F2:'&H6070
1700 DATA 8D,D5,BE,60,F0,ED,80,39,00,00,00,00,00,00,00,00:'&H6080
```

悩めるあなたに

新 入門者のための［Q&A］



机の上に置いて、チョコマカと動かす。そういったイメージで、なんとなくカワイイ感じがするのが、そう、マウスです。比較的安価なポインティングデバイスとして、いろいろなパソコンで、グラフィックツールやゲーム、ビジネスソフトに至るまでの多くのソフトに使われるようになってきました。そこで、今回は「そんなマウスのそこが知りたい／」ということで特集をお届けしましょう。

Special Edition
●マウスのそこが知りたい

●基礎編

特集の最初は、まず「基礎編」。ということで、こんな質問が来ています。

Q ぼくは「ダ・ビンチ」を買いました。そして、次はマウス、といきたいのですが、マウスの知識がないので、どんなマウスがいいのか、わかりません。バスマウスとシリアルマウスのちがいやそれぞれの特徴などについて教えてください。

（三重県／自己中心派）

A ひとくちにマウスといっても、いろいろな種類があります。機種によっては、２つのちがった規格のマウスが使えたりしますが、ソフトによっては、そのいずれかでしか使えない場合もあり、なかなかヤッカイなもの。

ということで、質問のマウスもふくめて、今あるメジャーなマウスについて、見ることにしましょう。

（１） シリアルマウス（RS-232Cマウス）

PC-98シリーズやPC-88シリーズをはじめ、RS-232Cインターフェースをもつ多くのパソコンで使えるマウスとして、アスキー社が開発したもの。「アスキーマウス」ともいいます。RS-232C端子につないで使うもので、いろんな機種で使えるハズだったのですが、結局のところ対応ソフトはほとんど前述の２シリーズだけで、それ専用という気がしないでもありません。

シリアルマウスというネーミングは、RS-232Cインターフェースが、データの入出力に１本の線(直列＝シリアル)しか使っていない、というところからきています。

ハード構成はシンプルですが、その仕様上、マウスの読み取りプログラム（マウスドライバーといいます）が複雑になるきらいがあります。また、RS-232Cを占有するため、たとえばパソコン通信などに使うモデムなどと同時に使うことができないというのも欠点。ただし、mkII以前のPC-8801で使えるマウスは、これだけです。

製品としては、ほかに日本エレクトロニクス社(NEOS)の「MS-40」(1万2800円）があります。

なおPC-88版の「ダ・ビンチ」に対応しています。

（２） I／Oポートマウス

PC-8801のSR以降の機種についているI/Oポートにつけて使うマウス。その正体は、じつはアタリ規格のジョイスティック端子につなぐNEOSの「MS-10」で、もともとはMSX用。PC-88SRシリーズ純正の「PC-8872」のほか、FM77AVシリーズ用の「FMインテリジェントマウス」も同じものです。

ジョイスティック端子につなぐので、データ入力４ビットのほか、トリガー（ボタン）用に２ビットの入出力があるパラレル（並列）タイプ。マウス自身で移動した距離をカウントする仕様になっついるので、マウスドライバーは、比較的簡単につくれます。

８ビットでは、今後この方式が主流になるような気がします。

製品は、「PC-8872」(9800円）「FMインテリジェントマウス」(1万2800円)のほか、NEOSの新型「MS-10X」(9800円)があります。これも、PC-88、FM-7の「ダ・ビンチ」に対応してます。

（3） バスマウス

PC-98シリーズの専用マウスで、今やPC-98のソフト（とくにビジネスソフト）では、なくてはならない存在になりつつあります。

入力は6ビットパラレル。ちなみに、バスというのは、コンピュータのCPUと、メモリーやI/Oを結ぶ共通の信号線（ライン）のことをいいますが、このネーミングでは、ちょっとピンとこない気がします。

NEC純正「PC-9872L」（1万円）やNEOS「MS-50」（9800円）のほか、ボールのかわりに光でセンスするHAL研究所の「オプティカルマウス」（9800円）など、いくつかの会社から製品が出ています。

（4） X1マウス／X68000マウス

X1 turboやX68000の標準マウス。じつは、どちらも同じ仕様ですが、とくにX68000に付属になっているマウスは、トラックボールにもなるアイデア商品です。

DIN規格のコネクターで、入力はシリアル。なお、X1シリーズにも、別売りのインターフェース「CZ-8BM2」をつけることにより使うことができます。

X1／X1 turbo用は「CZ-8NM2」（6800円）。

X1版の「ダ・ビンチ」は、現在のところ対応していませんが、11月以降より対応する予定です。

ところで、このマウス端子につないで、マウスと同じように使うポインティングデバイスが、いくつか出ています。というわけで、さっきの「自己中心派」君のはがきには、もう1つの質問が書いてありました。

Q **エプソンのマウスタブレットは、小さな透明の枠をなぞると、それが画面に映し出せるものということですが、シリアルマウス対応とかバスマウス対応があるのはどういうことですか？ またマウスがないと使えないのですか？**

A マウスタブレット「MT-20（シリアルマウス対応）／BS-20（バスマウス対応）」はマウス端子につないで使う小型のタブレット。タブレットと同じように絵をなぞって入力することが可能です。マウス仕様のため、本格的なタブレットと同じように簡単に絵が入力できるというわけではありませんが、それでもマウスに比べればはるかに楽です。

それぞれのマウスに対応しているので、バスマウス端子または、シリアルマウス用のRS-232C端子に直接つなぎます。マウスは必要ありません。

シリアルマウス対応の「MT-20」は「ダ・ビンチ」でも動作しますが、画面の縦横比とタブレットの縦横比がちがうので注意してください。（価格は1万4800円）

さて、このマウスタブレットのほかにも、似たようなものがあります。

（1） コボウズ

HAL研究所のトラックボール。マウスとは逆に、手のひらでボールを転がしてポイントを動かします。PC-98用のバスマウス対応。（1万4800円）

（2） メディアグラフ10

NECの小型タブレット。タブレットモードのほかに、バスマウスやシリアルマウスのモードがあります。小さいながらも、いちおうタブレットなので、マウスタブレットよりも入力は簡単です。現在、「ダ・ビンチ」で対応させるように検討中です。（4万9800円）

●実践編

いくらマウスが普及したとはいえ、あるいは対応の市販ソフトがふえたとはいっても、基本ソフト、たとえばBASICなどでマウスが使えなければ、片手落ちの気がします。やはり、自作のソフトでマウスが使えなければ、ということですが、その点、PC-88VAやX1 turbo、X68000、MSX_2ではマウス専用の命令がありますが、PC-88SRシリーズやFM77AVにはありません。

そこで、次の質問。

Q **MSXマウス「MS-10X」を買ったのですが、使い方がわかりません。サンプルプログラムをのせてください。お願いします。機種はPC-8801FHです。**

（愛知県／橋爪　健）

この前シリアルマウスを購入しました。「ダ・ビンチ」で使っていますが、ほかのことにも使いたいと思っています。プログラムを教えてください。機種はPC-8801mkIIFRです。

（福岡県／ねずみ小僧）

A というわけで、BASICでもマウスが使えるようにするために、PC-88用「マウスドライバー」2タイプと、ついでにFM77AV用のも発表してしまいましょう。いずれもBASICだけではちょっとムリなのでマシン語で作りました（うーん、まるで「テクノダム」みたいだ）。

（1） I/Oポートマウスドライバー（PC-88SRシリーズ用　リスト1、2）

PC-8872やMS-10Xを使うためのプログラム。本誌の「サイキックウォー同時進行レポート」などでおなじみのMYAHKUNに作ってもらいました。

リスト1のマシン語をまず入力してください。入力の仕方がわからない人は、マニュアルを読むか、だれかにきくかしてください（スイマセン。今回はスペースがないのです）。入力したらチェックをして、

BSAVE "IMOUSE. DRV", &HF320, &H91

としてセーブしてください。

使い方は、まず、

BLOAD "IMOUSE. DRV"

としてドライバーをロードします。次に、プログラムの頭のほうで、

OUT　&H44,7：OUT　&H45,0

とします。これが初期設定。

マウスの状態の読み取りは、

MOUSE=&HF320：TRG=&HF3B1

MX=&HF3B2：MY=&HF3B3

CALL　MOUSE

TT=PEEK(TRG)

XX=PEEK(MX)

YY=PEEK(MY)

とします。TTはマウスのボタンの状態で、1が左、2が

リスト 1　I/Oポートマウスドライバー(PC-88SRシリーズ)

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
F320 F3 F5 C5 D5 E5 21 BF 40 4C 3A C1 E6 B4 ED 79 32 : 00
F330 C1 E6 0E 44 3E 0F ED 79 0C ED 78 2F E6 03 32 B1 : 18
F340 F3 06 10 10 FE 0D 3E 0E ED 79 0C ED 50 0E 40 3A : A7
F350 C1 E6 A5 ED 79 32 C1 E6 7A CB 27 CB 27 CB 27 CB : A6
F360 27 5F 06 05 10 FE 0E 45 ED 50 0E 40 3A C1 E6 B4 : 12
F370 ED 79 32 C1 E6 7A E6 0F B3 ED 44 32 B2 F3 06 05 : 74
F380 10 FE 0E 45 ED 50 0E 40 3A C1 E6 A5 ED 79 32 C1 : CB
F390 E6 7A CB 27 CB 27 CB 27 CB 27 5F 06 05 10 FE 0E : AE
F3A0 45 ED 78 E6 0F B3 ED 44 32 B3 F3 E1 D1 C1 F1 FB : BA
F3B0 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : C9
F3C0 56 FE 5F 9A 75 3E 1A BA 44 45 45 56 4F 20 2A 44 : D5
F3D0 20 20 20 34 20 20 20 20 78 66 69 6C 65 73 2E 6E : 3B
F3E0 38 38 20 35 20 20 20 20 4B 41 4E 41 53 49 2E 4D : 77
F3F0 55 53 20 35 20 20 20 20 47 54 4F 4F 4C 20 2E 20 : 70
F400 20 20 20 37 20 20 20 20 54 45 53 54 20 20 2E 46 : 0B
F410 4D 20 20 31 20 20 20 20 80 E8 80 E8 80 E8 80 E8 : DE
-------------------------------------------------------------
Sum  F0 ED 10 CE 6C EF 1F 06 B8 B0 14 59 B3 CB 81 B8 : C7
```

リスト 3　シリアルマウスドライバー(PC-88シリーズ)

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D800 C3 28 D8 C3 F3 D8 C3 74 D9 C3 88 D9 00 00 00 00 : 85
D810 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D820 00 00 00 00 00 00 00 00 F3 21 63 D8 01 21 07 ED : 65
D830 B3 DB 20 DB 21 AF 32 23 D8 21 20 D8 77 23 77 23 : D3
D840 77 21 00 00 22 1C D8 22 1E D8 2A 00 F3 22 24 D8 : 01
D850 21 6A D8 22 00 F3 3E 06 D3 E6 3E FF D3 E4 32 C3 : 5E
D860 E6 FB C9 00 00 00 00 40 4A 37 F3 F5 C5 D5 E5 DB : AD
D870 21 E6 02 28 35 3A 23 D8 5F DB 20 47 FE 40 28 0E : B0
D880 E6 40 20 0D 7B A7 20 0B AF 32 26 D8 18 1C 32 26 : 0B
D890 D8 1E 00 16 00 21 20 D8 19 70 7B 3C 32 23 D8 FE : 90
D8A0 03 20 07 AF 32 23 D8 CD B5 D8 3A C3 E6 D3 E4 E1 : DB
D8B0 D1 C1 F1 FB C9 3A 20 D8 32 26 D8 57 3A 21 D8 17 : 4A
D8C0 17 CB 1A 1F CB 1A 1F 5F 17 9F 57 2A 1C D8 19 ED : AF
D8D0 53 1C D8 3A 20 D8 57 3A 22 D8 CB 1A CB 1A 17 17 : FC
D8E0 CB 1A 1F CB 1A 1F 5F 17 9F 57 2A 1E D8 19 ED 53 : ED
D8F0 1E D8 C9 2A 1C D8 3A 18 D8 A7 28 03 21 00 00 7D : 77
-------------------------------------------------------------
Sum  FA 87 8D 03 02 DE 75 27 9D EA AD 57 4B 9D C4 84 : 48

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D900 32 1A D8 ED 5B 0C D8 19 22 0C D8 21 00 00 22 1C : CE
D910 D8 2A 1E D8 3A 19 D8 A7 28 03 21 00 00 7D 32 1B : E0
D920 D8 ED 5B 0E D8 19 22 0E D8 21 00 00 22 1E D8 2A : 8A
D930 0C D8 ED 5B 10 D8 A7 ED 52 F2 42 D9 ED 53 0C D8 : 2B
D940 18 0F 2A 0C D8 ED 5B 12 D8 ED 52 38 04 ED 53 0C : 2E
D950 D8 2A 0E D8 ED 5B 14 D8 A7 ED 52 F2 64 D9 ED 53 : 71
D960 0E D8 18 0F 2A 0E D8 ED 5B 16 D8 ED 52 38 04 ED : BB
D970 53 0E D8 C9 3A 26 D8 E6 30 00 0F 0F 0F 0F 32 27 : E5
D980 D8 C9 00 00 00 AF 3C C9 2A 24 D8 22 00 F3 3E 02 : D0
D990 0E E6 ED 79 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 23
D9A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D9B0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D9C0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D9D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D9E0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D9F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-------------------------------------------------------------
Sum  22 D4 50 60 6C 3E D1 3E A5 33 9B 3F D5 EB E9 AB : 65
```

リスト 5　FMマウスドライバー(FM77AV)

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
7150 81 02 26 07 E6 98 02 1D ED 02 39 7E 91 E8 96 00 : 02
7160 4A 81 01 22 F6 4D 27 02 86 40 97 04 CE FD 15 CC : 67
7170 07 BF 8D 40 8D 12 D7 02 8D 0E D7 01 D6 03 53 54 : FE
7180 54 54 54 C4 03 D7 03 39 CC 0F 3F DA 04 8D 25 8D : 0D
7190 13 58 58 58 58 D7 05 CC 0F 0F DA 04 8D 16 8D 04 : 4B
71A0 DA 05 50 39 CC 0E 09 8D 12 E7 C4 E6 41 6F C4 D7 : C6
71B0 03 C4 0F 39 8D 05 E7 41 4A 20 13 34 02 86 04 A7 : AD
71C0 C4 A6 41 6F C4 4D 2B F5 35 02 A7 41 86 03 A7 C4 : 5E
71D0 6F C4 39 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 6C
71E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
71F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
7200 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
7210 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
7220 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
7230 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
7240 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-------------------------------------------------------------
Sum  49 21 39 66 E1 05 23 E9 6C 77 3E BC 8F 83 1F F3 : FC
```

リスト 2

```
100 '    I/O MOUSE TEST PROGRAM
110 CONSOLE ,,0,1:DEFINT A-Z
120 DIM CU%(15)
130 LINE(0,3)-(6,3),7:LINE(3,0)-(3,6),7
140 GET(0,0)-(6,6),CU%
150 CLS 3
160 '
170 MOUSE=&HF320:TRG=&HF3B1:MX=&HF3B2:MY=&HF3B3
180 OUT &H44,7:OUT &H45,0
190 '
200 X=319:Y=99:C=7
210 PUT (X,Y),CU%,XOR
220 CALL MOUSE
230 TT=PEEK(TRG)
240 XX=PEEK(MX):IF XX>127 THEN XX=XX-255
250 YY=PEEK(MY):IF YY>127 THEN YY=YY-255
260 PUT (X,Y),CU%,XOR
270 X=XX+X:IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>632 THEN X=632
280 Y=YY+Y:IF Y<0 THEN Y=0 ELSE IF Y>192 THEN Y=192
290 IF (TT AND 2) THEN C=C+1:IF C>7 THEN C=1
300 LOCATE 0,0:COLOR C:PRINT USING "X=### Y=###";X,Y
310 IF (TT AND 1) THEN PSET (X+3,Y+3),C
320 PUT (X,Y),CU%,XOR
330 GOTO 220
```

リスト 4

```
100 '    SERIAL MOUSE TEST PROGRAM
110 CLEAR ,&HD7FF:CONSOLE ,,0,1:DEFINT A-Z
120 DIM CU%(15)
130 LINE(0,3)-(6,3),7:LINE(3,0)-(3,6),7
140 GET(0,0)-(6,6),CU%
150 CLS 3
160 '
170 INITIAL=&HD800:MOUSE=&HD803:TRS=&HD806
180 TRG=&HD827:MX=&HD80C:MY=&HD80E
190 SX=632:SY=192
200 POKE &HD812,SX MOD 256:POKE &HD813,INT(SX/256)
210 POKE &HD816,SY
220 CALL INITIAL
230 '
240 X=319:Y=99:X1=X:Y1=Y:C=7
250 POKE MX,X MOD 256:POKE MX+1,INT(X/256)
260 POKE MY,Y
270 PUT (X,Y),CU%,XOR
280 CALL MOUSE:CALL TRS
290 TT=PEEK(TRG)
300 X=PEEK(MX)+PEEK(MX+1)*256
310 Y=PEEK(MY)+PEEK(MY+1)*256
320 IF (TT AND 1) THEN C=C+1:IF C>7 THEN C=1
330 LOCATE 0,0:COLOR C:PRINT USING "X=### Y=###";X,Y
340 PUT (X1,Y1),CU%,XOR
350 IF (TT AND 2) THEN PSET (X+3,Y+3),C
360 PUT (X,Y),CU%,XOR
370 X1=X:Y1=Y
380 GOTO 280
```

リスト 6

```
100 ' FM-MOUSE TEST PROGRAM
110 CLEAR,&H714F:LOADM"FMOUSE"
120 DEFINT A-Z:WIDTH 80
130 DIM CU%(15)
140 LINE(0,3)-(6,3),PSET,7:LINE(3,0)-(3,6),PSET,7
150 GET@A(0,0)-(6,6),CU%,G
160 CLS
170 '
180 MSADR=&H7150:DEFUSR=MSADR
190 POKE 0,1 ' JOY STICK PORT 1 or 2
200 '
210 X=319:Y=100:C=7
220 PUT@A(X,Y)-(X+6,Y+6),CU%,XOR
230 EXEC MSADR+14 ' Mouse data read
240 YY=USR(1) ' ｼﾞｮｳｹﾞ ﾉ ﾃﾞｰﾀ (ｳｴﾎｳｺｳ ｶﾞ ﾏｲﾅｽ)
250 XX=USR(2) ' ｻﾕｳ ﾉ ﾃﾞｰﾀ (ﾋﾀﾞﾘﾎｳｺｳ ｶﾞ ﾏｲﾅｽ)
260 TT=USR(3) ' 1:ﾄﾘｶﾞ1  2:ﾄﾘｶﾞ2  3:ﾘｮｳﾎｳ
270 PUT@A(X,Y)-(X+6,Y+6),CU%,XOR
280 X=X+XX:IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>632 THEN X=632
290 Y=Y+YY:IF Y<0 THEN Y=0 ELSE IF Y>192 THEN Y=192
300 IF (TT AND 2) THEN C=C+1:IF C>7 THEN C=1
310 LOCATE 0,0:COLOR C:PRINT USING "X=### Y=###";X,Y
320 IF (TT AND 1) THEN PSET(X+3,Y+3,C)
330 PUT@A(X,Y)-(X+6,Y+6),CU%,XOR
340 GOTO 230
```

注．リスト1の&HF3C0以降は入力しないでください(VRAMデータのため不定)

表1　シリアルマウスドライバーの座標データ

X座標	&HD80C～&HD80D
Y座標	&HD80E～&HD80F
X座標の最小値	&HD810～&HD811
X座標の最大値	&HD812～&HD813
Y座標の最小値	&HD814～&HD815
Y座標の最大値	&HD816～&HD817
Xの相対座標	&HD81A
Yの相対座標	&HD81B

右で、3なら両方押されてることになります。また、XX,YYにはマウスの相対座標、すなわち移動量が入るので、絶対座標はBASICのプログラムで計算してやる必要があります。それと、マイナス方向の補正も、BASICでしてください（サンプルの240、250行参照)。サンプルはリスト2です。

（2）　シリアルマウスドライバー（PC-88シリーズ用　リスト3、4）

シリアルマウス用のドライバーは、「ダ・ビンチ」のものをほんのちょっと手直ししました。

リスト3のマシン語を入力し、

BSAVE "SMOUSE. DRV", &HD800,
&H195

としてセーブしてください。

「ダ・ビンチ」用に作られているので、相対座標はもちろんのこと、絶対座標も計算してくれますが、そのため、初期設定に多少手間がかかります。

使い方は、サンプルプログラム（リスト4）を追って見ることにしましょう。その前に、まず、

BLOAD "SMOUSE. DRV"

として、ドライバーをロードしておきます。

170～220行が初期設定。この一連の命令は、必ず行ってください。190のSX, SYは、マウスの移動できる座標の最大値。これを設定しないと、マウスが動かないか、あるいは画面の範囲をはるかに飛び出してしまいます。なお最小値は、この場合0なので、設定をし直していません。

240～250行は、マウスの初期座標（この場合はちょうど真ん中あたり）の設定です。

実際にマウスの状態を調べるのは、280～310行。

TT　ボタン。1なら右、2なら左。3なら両方。

X　X座標

Y　Y座標

という値が、それぞれの変数に入ります(表1参照)。

（3）　FMマウスドライバー（リスト5、6）

最後は、FM77AV用です。

7月号で「ダ・ビンチ」用のインテリジェントマウスのサポートプログラムを投稿してくれた、茨城の端穂一歩さんが作ってくれました。

同じように、リスト5のマシン語を入力。

SAVEM "FMOUSE", &H7150,
&H71D2, &H7150

としてセーブします。

使い方は、これもまずは、

CLEAR, &H714F

LOADM "FMOUSE"

としてロードします。次に、

POKE 0, 〈ジョイスティック端子の番号　1か2〉

とすると、マウスをつなぐジョイスティック端子を選ぶことができます。

マウスの読み取りは、

DEFUSR=&H7150

EXEC　&H715E

YY=USR(1)

XX=USR(2)

TT=USR(3)

とします。

XX, YYには、マウスの相対座標（移動距離)、TTには、ボタンの状態がそれぞれ入力されます。なお、サンプルプログラムはリスト6です。

なお、FM77AV用ですが、ほかのジョイスティック端子を装備したFMシリーズでもおそらく使えると思います(できればためして報告してください。担当者より)。

Q　PC-88VAでプログラムを作ろうと思っていますが、リセットボタンを押してそのままプログラムをオートスタートできないでしょうか？　できるなら、その仕方を教えてください。

（福岡県／奥山　崇）

A　質問では、何のプログラムかわかりませんが、とりあえずBASICのプログラムということで、話を進めましょう。機械語の場合も、ちょっとした応用でできると思います。

さて、PC-88VAには、V3モードでPC-Engineというosがついています。コマンドや機能などが、同じ16ビットのMS-DOSによく似ていますが、これを活用すると、いろいろとおもしろいことができます。

たとえば、このPC-Engineのモードで、

BASIC

とタイプすればBASICが立ち上がりますが、このとき、

BASIC　SAMPLE

とすると "SAMPLE. BAS" というBASICのプログラムをロードして、自動的に実行してくれます。

また、MS-DOSと同じく、バッチ・ファイルというのが使えます。これはいくつかのコマンドやプログラム名が書かれたファイルで、ファイル名の後ろに ".BAT" という拡張子（エクステンション）がついています。これを使うと、いくつものコマンドやプログラムを一連の流れとし

て実行できる(このことを、バッチ処理といいます)のですが、このなかには「自動実行バッチ(AUTOEXEC. BAT)というのがあります。これは、PC-Engineのシステムが立ち上がったあと、すぐさま実行を始めるもので、プログラムをオートスタートさせることができます。

で、この2つの機能を組み合わせると、BASICのプログラムをオートスタートさせることができますね。そう、「BASIC 〈ファイル名〉」と書かれた自動実行バッチ・ファイルをつくればいいわけです。

それでは、具体的なつくり方。

① まず、PC-Engineのシステムの入ったディスクを用意します。新しいディスケットを持ってきてドライブAに入れて、

FORMAT A: /S⏎

と入力。これでシステムディスクができます。

② BASICを立ち上げ、プログラムを作り、それをいまつくったシステムディスクにセーブします。そのあと、

SYSTEM⏎

として、PC-Engineのモードにもどります。

③ 自動実行バッチ・ファイルをつくります。プログラムがセーブされたシステムディスクが、Aドライブにあることを確認して、

EDIT AUTOEXEC. BAT⏎

と入力。エディターが立ち上がります。そうしたら、

BASIC ファイル名(セーブしたファイル名)⏎

とタイプします。なお、エディターのくわしい使い方は、マニュアルを見てください。

タイプし終わったら、ファンクションキーの10を押してください。

これで終了。あとは、電源ONをしたときやリセットキーを押したときに、自動的にそのBASICのプログラムを実行してくれます。

Q **パソコンを主にCGに使っています。ところでプリンターを持っていないので、写真で絵を残そうとしたのですが、なぜか写真に変な線が入ってうまく撮れません。POPCOMのカセットレーベルはきれいに写っているのに……。うまく写す方法を教えてください。**

(埼玉県/うる星大好き)

A 同封の写真(1)を見ると、確かに黒い線がななめに横切っていますね。この正体は?というと、じつはテレビの走査線のイタズラなのです。

パソコンのディスプレイもそうなのですが、ふつうテレビでは、ブラウン管に画像を映し出すために、ラスタースキャン方式というのをとっています。これは、1/30秒ごとに画面をかきかえていくもので、簡単にいうと、左上から右下へ1ラインずつかきかえています*。そのラインのことを走査線(ラスター)といい、かきかえることを走査(スキャン)といいます。つまり、ブラウン管は1秒間に30回ずつついたり消えたりしているわけです。

▶写真1 ©安彦良和/日本サンライズ・THMS

ただし、1/30秒という短い時間ですから、人間の目にはちゃんと見えますが、カメラだとちょっと問題。もし、シャッタースピードが1/30秒より速いと——なにしろカメラのシャッタースピードは、1/125とか1/250がごくふつうの世界です——ちょうど画面をかきかえている途中に当たってしまい、うまく写りません。

ですから画面を写す場合、シャッタースピードを1/30よりおそくする必要があります。できれば、1〜2秒ぐらいはほしいところ。そうすればキレイに写ります。となると、カメラは、どうしてもシャッタースピードの変えられる1眼レフが必要です。いわゆる全自動のAFカメラだと、

① 暗くなると、勝手にストロボが光るものが多い ←シャッタースピードが1/30以下にならない。

② 広角レンズなので、画面に近寄れない ←ピントが合わない。画面がゆがむ。

となって、ちょっとムリです。まあ、カメラの機種によっては、やってやれないことはないと思いますが……。

そういったことをふまえたうえで、写真撮影をしてみてください。もちろん、シャッタースピードがおそいので、カメラは三脚で固定する必要がありますし、またまわりを暗くしたほうがハッキリ写ります。レリーズも、あったほうがいいでしょう。

参考までに、編集部内で画面撮影をするときのデータをのせておきます。

カメラ ニコンFE2 55ミリマクロレンズf2.8
キヤノン EOS650 35〜70ミリズームf3.0〜4.5
シャッタースピード 2秒
絞り 5.6〜11(そのなかで3カットほど絞りを変えてとります)
フィルム コダックEPR DX64
コダックPKR DX64
いずれも、リバーサルフィルム。

*.実際はもう少し複雑で、テレビの場合は1/60秒ごとに1ラインずつとばして走査し、それを2回くりかえしています。このことをインターレース(飛びこし走査)と呼びます。パソコンでは、1/60秒で1画面をかきかえているものもあります。

熱い期待にこたえてついに開設！

なんでもSOFT Q&A

お待ちっ！　全国100万の読者のみんなの熱いラブコールにこたえて、ここにソフトQ&Aのコーナーを開設するぞっ！　今月は、まだハードのQ&Aにページを間借りしているような状態だけど、みんなの声援しだいで、どんどんページをふやしていくからよろしくね！　ソフトに関する質問、裏技情報、そのほかソフトハウスへの質問など、何でも待ってます。

●

Q 『リバイバー』で、火のクリスタルのある場所を見つけたのですが、どうしてもとることができません。とり方を教えてください。

（鳥取県・ガンジー山中）

A クリスタルロッドをつくるために、どうしても必要なのが、火、水、光のクリスタルだ。これらのクリスタルをプラチナロッドにはめこむと、クリスタルロッドがつくれる。ラディ王女からまず１つもらって、次にアスモリアの王さまから火のクリスタルをもらうはずだったのが、盗賊に盗み出されてしまう。なぜかその盗賊は、火のクリスタルを区リーグにある泉の中州に置いてきてしまう。これがなかなかとることができないんだよね、いろいろ持っているものを使ってみてもどうしてもとれない。あきらめて、ほかをまわっていても、こういうのって、どうしても頭の中に引っかかっていて、そうこうしているうちにどうしても火のクリスタルをとらなくてはならないようになってくる。だんだんこういう状況に追いこまれていくのって、気分悪いんだよなー。だから、そういう経験しなくて（もうしてるか！）すむように教えちゃおう。

じつは、このクリスタルをとるのはそんなにむずかしいことじゃないんだ。泉の真下で、ロープかツタを使えば、中州に橋がかかる。これをわたってとりに行けばいいのだ。と、書けば簡単なんだけど、ロープやツタって、リドラに行くときに使いまくって持ってなかったりする。どこかの店に売ってるんだけど、これを買いに行くのがまたひと苦労なんだ。複数手に入るものは、ほかの用途にも使うことがあるから注意しようね。たとえば、マリヴァの花なんか、単に、ドラゴンを眠らせるためのものじゃないんだ。とにかく、ムダ使いは、このゲームにとって遠まわりのもとになるから、気をつけよう。

● ●

Q 10月号の完全攻略袋のP.84に、天上界の迦楼羅のたおし方がのってましたが、そのとおりやってもたおせません。どうしてでしょうか。

（東京都・松尾　学）

A スイマッシェーン！　あれは、ベラ子のまちがいです。10月号では、「こいつは、向かって左足のツメのいちばんとんがった部分が弱点である」と書いてあったけど、本当は、向かって右足のツメのいちばんとんがった部分が弱点なんです。つまり、右と左をまちがえたわけ。ベラ子のいったことを信じて、今までまじめに左だけしか攻撃しなかった人、ゴメンナサイ。編集部のみんなから、「老化現象がもう始まっている」とか、「とうとうアル中の末期症状が出てきた」とかめちゃくちゃいわれています（本当はお酒なんかあんまり飲めないんですよー）。読者の人には償いはできなかったけど、十分反省してますので、ゆるしてねっ！（業界人間ベラ子より）

● ● ●

Q 『ザ・マン・アイラブ』で、バウワリーの町の中にある、チャイニーズレストランでオカマにからまれてしまいました。どうやってもふりほどくことができず、ゲームが全然進まなくなってしまいました。助けて！

（埼玉県・山岡春男）

A オカマにからまれたら、そのゲームはもうエイズなのです。いやちがった、エンドなのです。もう「逃げる」をしても相手を殺しても（この場合ゲームオーバー）ゲームはそれ以上進みません。オカマに会ったら、もうそのゲームは終わりなのです。では、どうやったらオカマに会わないですむかというと、チャイニーズレストランに行かなければいいのです。チャイニーズレストランには、そもそも何のヒントもありません。ここへ来る必要はまったくないのです。なぜ、チャイニーズレストランにオカマなのか、ここらへんよくわかりませんが、とにかく、チャイニーズレストランへは近寄らないようにしましょう。

ところで、みなさん「チャイニーズレストランシンドローム」って知ってます？　オカマにからまれることじゃないよ、もちろん。中華料理ばっかり食べていると、中華料理を見ただけで頭が痛くなるという病気らしいんだ。もしかして、シンキングの社内にこの病気の人がいるのでは。

ソフトに関する質問待ってます！

というわけで、ページが少ないながらも始まったこのソフトQ&Aのコーナーですが、これからみんなの声援と質問で、どんどん大きく育っていきますので、よろしくお願いします。ソフトに関する質問なら、何でも受け付けます。このコーナーへのお便りは、住所、氏名、年齢、所有機種を明記して、ポプコム編集部「ソフトQ&Aコーナー」まで！

郵便はがき

料金受取人払

101-□□

神田局承認

3606

差出有効期間
昭和64年9月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
(株)新企画社
POPCOM編集部
アンケート係(行)

郵便番号		電話		年齢
ご住所				
フリガナ		ご職業・学校学年		性別
お名前				男・女
所有機種 周辺機器		最近購入したソフト		
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	定期購読している ときどき買う はじめて買った	
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌(マイコン誌以外)		
今後、出版してほしいマイコン関係の本は				

(切手をはらずにお出しください)

12月号

キリトリ線

アンケート回答欄

今月号の各記事について、おもしろかったものを3、まあまあのものを2、つまらなかったものを1として、評価の欄にある各番号に○印をつけてください。

記　事	評価	記　事	評価
ゲーム戦線異常あり!?	3・2・1	テクノダム	3・2・1
MSX新作ソフト紹介	3・2・1	入門者のための新Q&A	3・2・1
同時進行苦闘レポート	3・2・1	新刊図書紹介	3・2・1
同時進行RPGレポート	3・2・1	全国BBSおじゃま放浪記	3・2・1
アミューズメントレーダー	3・2・1	ポプコムネットへのおさそい	3・2・1
アイドルネットワーク	3・2・1	オリジナルプログラム	3・2・1
ダ・ビンチ二人三脚	3・2・1	ニューポプコミュニティ	3・2・1
海外ソフトウェアダイジェスト	3・2・1	まんが・サイキックウォー	3・2・1
ベストソフト30	3・2・1	カセットレーベル	3・2・1
RANDOMFILE	3・2・1	別冊付録・ハイドライド3	3・2・1
X68000ペア・ミュージックツール	3・2・1		
パソコン入門講座	3・2・1		
こいしみみのあたしは左巻き	3・2・1		
わくわくサウンド倶楽部	3・2・1		
サバッシュ通信	3・2・1		
かじってみようコンピュータ言語	3・2・1		
ソフトハウス年末年始身上調査	3・2・1		
まんが・ガンダーラ	3・2・1	表紙	よい・普通・悪い

本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました。

キリトリ線

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。
そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎(きそ)資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。
左のアンケートはがきの各項目(こうもく)に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選(ちゅうせん)で、20名の方に特製Tシャツ、30名の方に特選パソコン用カセットテープ、50名の方に特選マジックカッターをさしあげます。締(し)め切りは12月8日の消印まで有効です。

●はがきへの記入の仕方

はがき表の下半分には、住所、氏名を記入する欄(らん)のほかに、各質問に回答するための空所があるので、それぞれに記入してください（なるべく全部の欄(らん)に記入願います）。
はがき裏は、毎号の記事に対して、3段階で評価をいただく欄(らん)です。おもしろかったら3に○、まあまあなら2に○、つまらなかったら1に○をしてください。必ず3、2、1のどれかに○をつけるようにしてください（表紙は、よい、ふつう、悪いのどれかに○を）。
そのほか本誌を読んでのご感想やお気づきの点などあれば下の空欄(らん)に自由に書き入れてください。
今後も読者のニーズに敏感(びんかん)な、楽しくて役に立つ、ビビッドな雑誌づくりにまい進してまいります。みなさんのご協力をよろしくお願いするしだいです。

契約編集者&ライター募集(ぼしゅう)

POPCOMでは、パソコンゲームの紹介(しょうかい)記事、ソフトハウスの取材記事などの書ける編集者、ライターを募集(ぼしゅう)しています。
パソコンやパソコンゲームについて知識のある、大学生および社会人で、28歳(さい)以下の方。
経験者は優遇(ゆうぐう)します。
待遇(たいぐう)／固定給あり。
応募(おうぼ)／希望者は履歴(りれき)書（写真つき）を郵送してください。追って面接日を通知します。
あて先／〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル（株）新企画社ポプコム編集部「契約編集者&ライター募集」係

この人 この本

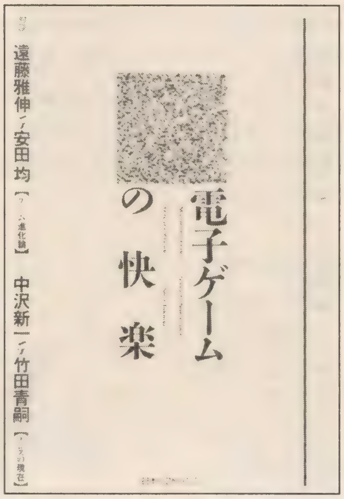
『電子ゲームの快楽』の 遠藤雅伸さん

おもしろいことは、いいことだ！

ゲームデザイナーの遠藤雅伸さんが「究極のゲームになると、プレイヤー自身の無意識をもふくむ判断が直接コンピュータに伝えられるようになるだろう」といえば、SF翻訳・ゲーム研究家の安田均さんが「これから小説はどうなるのかな。とくにエンターテインメント小説はきつくなるかも」と答える。

そして、宗教・民俗学者の中沢新一さんが「ぼくはゲームの根源をフロイト的に理解しているところもありましてね」と語れば、文芸評論家の竹田青嗣さんが「コンピュータゲームのおもしろさは、人間が世界に対してエロスを感じることの原型性を追求していくという一面があるからですね」という。

これは、先ごろ出た『電子ゲームの快楽』という本からの引用だが、パソコンやファミコンのゲームについて、これほど刺激的な発言をまとめた本は、ちょっとめずらしいのではなかろうか。遠藤VS安田の「ゲーム進化論」と、中沢VS竹田の「エロスの現在」という、2組の対談からなっていて、それがじつに興味深いのである。



▲遠藤雅伸VS安田均／中沢新一VS竹田青嗣対談「電子ゲームの快楽」(日本ソフトバンク・1200円)

そこで、4人のなかでも、いちばん若くて、ゲーム作りの最前線にいる遠藤さんを、東京・原宿の「ゲームスタジオ」に訪ねてみると――

「いま、ゲームに熱中しているのは、ぼくたちより少し若い世代ですがね。その若い人たちに、ぼくたち先行世代がどんな思いをこめて、ゲームを作ってきたのかということを、伝えたかったのです」

その伝えたかったことの一つは「おもしろいことは、いいことだ」という単純なこと。「それが、儒教的な考え方の強い日本では、なかなか通用しないんですよね」と、こう語る。

「たとえばパソコンを買うときでも、世のお母さんたちは〝勉強の役に立つかどうか〟という考え方をするでしょう。ただゲームをやるためだけでは、買うことを許してくれない。遊びは悪いことという考え方が、根底にあるんですね」

しかし、それではダメなんじゃないかと、遠藤さんは考えるわけだ。おもしろいことに対して、日本人はもっと、貪欲になるべきだ、と。

「アメリカあたりだと、このゲームのほうがおもしろいから、とりあえず会社に行かず熱中する。クビになったらクビになったで、また仕事を探すことにして、

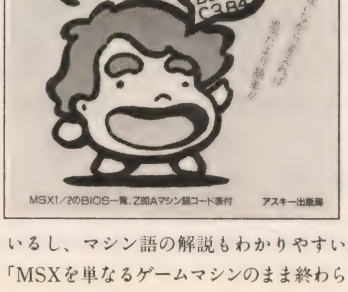
MSXの機能を生かせ

♥瀬木信彦著・MSXマガジン編集部編「パワーアップ・マシン語入門」

本書、入門者から中級者を対象にして、MSXのマシン語を解説したものだが、その著者によると、「MSXは一般の人たちに、たいへん誤解されてきた」という。つまり、ゲームマシンとしての評価ばかりが先行し、本来の性能が広く認められてこなかったのだ。

じつは著者自身も、最初はそのように誤解していたが、MSXとつきあい始めて、その誤りに気づいたという。「MSXのシステムを知れば知るほど、その秘めた能力に感動し、MSXにのめりこんでいったのです」

そんな感動をもとにして書かれたものだけに、MSXのよさが十分に紹介されて



いるし、マシン語の解説もわかりやすい。「MSXを単なるゲームマシンのまま終わらせてほしくない」という著者の願いが、読む者の心をうつような本である。

(アスキー・1400円)

シンプルで美しい言語

♥桜井哲著「Modula-2 トレーニングマニュアル」

Modula-2とは、あまり聞いたことがないけど、新しいコンピュータ言語の一つ。あのPASCALの学習しやすい点と、C言語のもつ強力な処理能力とを合体させた感じで、コンピュータの次世代言語になるのではと、大いに注目されているという。

本書は、そのModula-2の概要を紹介したものだが、基礎からていねいに解説されているので、PASCALやMS-DOSのことを知らない人でもだいじょうぶ。むしろ本書を読み進むうちに、そうしたことまで自然にわかってくるはずだ。

「これからプログラミングを始めようとするビギナーは、なにも古めかしい言語

という人がいるんですよ」

そう語る遠藤さんは、3歳のときから始めたピアノのほかにも、さまざまな楽器を手がけてきたとか。しかも、高校時代までは演劇もやっていたし、アニメや映画にもくわしい。文学（小説）に対しても、強い関心があるという。それでいて大学では画像工学科に学び、「専門は化学」というのだから、たいへんなマルチ人間だが、

「ゲームデザイナーになったのは、ゲームがおもしろかったのと、たまたまチャンスがあったから。場合によっては、ミュージシャンとか、服飾デザイナー、宝石関係の仕事をしてもよかった」

現在でも、その思いは強く、ゲーム作りの仕事に楽しさが感じられなくなったら、さっさと方向転換するつもり。自分の好きな遊びと仕事とが混然一体になっていて、いわば「遊びで仕事をしている」ような、幸福な人なのである。学校の勉強だけしてきた〝優等生〟には、とてもできない芸当だろう。

「ゲーム作りには、まだ多くの可能性が残されているので、当分はこの仕事に熱中しますがね。将来は、いい映画も作ってみたいし、すばらしい小説も書いてみたい。その準備も進めています」

この多才な遊び大好き人間は、いま青春まっさかり。貪欲なまでに大きな夢の翼を広げ、自分の可能性をためそうとしているのだった。

アルゴリズムの徹底解説

♥土居範久・筧捷彦著「プログラミングの考えかた」

この本は、よいプログラムを作りたい人のために書かれたものだが、BASICの入門書でもなければ、マシン語の解説書でもない。よいプログラムを作るためには、もっと重要なことがあるからだ。

その重要なこととは、ほかでもない。あるプログラムに、どんな手順で仕事をやらせるのか——という、アルゴリズムの問題である。それがシッカリしていなければ、どのような高級言語を知っていても、よいプログラムは作れないだろう。

そこで本書は、いくつかの具体例を示しながら、仕事の手順を徹底分析。アルゴリズムの考え方を、わかりやすく解説している。それも、①分数を小数に直す（アルゴリズムの第一歩）②最大公約数と最小公倍数を求める（入力・判断）③分数の計算をする（数値・関数）④2次方程式の根を求める（手続き・仕様）⑤平方根を求める（データ型）といった調子。仕事の内容をだんだんに複雑にしながら、プログラム作りに即した形で解説されているので、アルゴリズムの考え方が理解しやすい。

さらに「円周率を求める」の章では精度・共通変数の問題があつかわれ、「電話帳をつくる」章ではファイル・リストのことが説明される——とうように、内容もかなりハイレベルである。これだけのことをマスターすれば、そうとう複雑なプログラムも、エラーなしで作れるようになるだろう。

本書に続いて出る第2巻では、そのアルゴリズムをもとにして、BASICとFORTRANのプログラム作りが紹介され、同じく第3巻では、PASCALとCが紹介されるとか。充実した全6巻シリーズになりそうだ。　（岩波書店・1900円）

の常識にとらわれる必要はない。新しい時代には、それにふさわしい言語がいいのです」と、著者はModula-2のシンプルで強力な美しさを推奨していた。

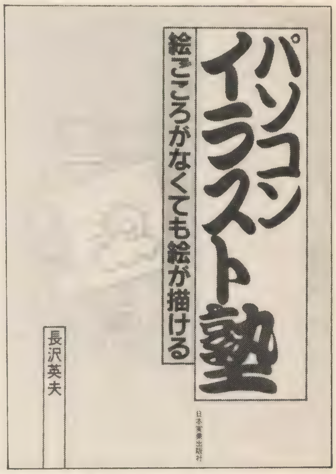
（JICC出版局・2300円）

CGツールの活用法

♥長沢英夫著「パソコンイラスト塾——絵ごころがなくても絵が描ける」

かつてのCGといえば、大型・高価なコンピュータを使って、プロがかくものだった。が、最近はマウスやCGツールが出現したおかげで、だれもが気軽にかけるようになった。豊かで楽しい〝パソコン・グラフィックス〟の世界が開けたといえよう。

本書は「日本語GEM Paint」や「アートマスター400」「彩」「マチエール」など、このソフトなら使えるというものを中心に、CGツールの活用法を紹介したもの。それも、OSがどうの、インターフェースがこうのというような、むずかしい話はぬきにして、CGツールの使い方を具体的に解説しているのが、本書の大きな



特色である。

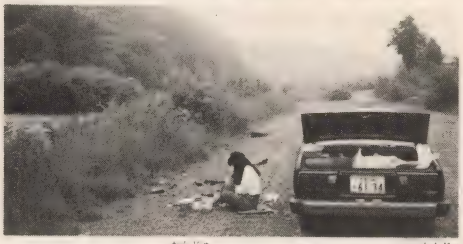
めんどうなことはあとまわしにして、ひとまずパソコン・イラストからスタートするのが、パソコン上達の早道かもしれない。　（日本実業出版社・2500円）

文ネエさんの全国BBSおじゃま放浪記

[第4回旭川の巻]

医療過疎をカバーするため導入された旭川の保健医療情報センターのコンピュータたち。

広大な北海道では、お医者さんも情報も集まるところが片寄りがち。そこで、その差を埋める手段としてコンピュータがとり入れられようとしています。地域の生活に誇りと自信をもたせてくれるコンピュータに、改めて注目し直したくなりました。



またも泊まるところを探して川原で野宿の日々。

コンピュータが医療過疎をカバー

北海道に入ってもう半月。初めの予定では1カ月でまわることになっているのでここらあたりで少しピッチを上げなければいけません。私も相棒のむとーさんも生来ののんびり屋のせいか、計画性がないためか、どうも行き当たりばったりの放浪の旅は、やっと内陸の大都市旭川に着きました。

ここでまず訪ねたいところは、保健医療情報センター。全国でもまれな、官民合同で設立した医療関係の株式会社です。旭川という街は、〝街を歩けば医者に当たる〞といわれるくらい、医院、病院が多いところなのでした。そんなに、病人の多い街なのかしらと疑ってしまうほど。

しかし、旭川をちょっと北にはずれた道北と呼ばれる地域では、村に医者が1人もいないような医療過疎の村が多いのです。というのも、最近のお医者さんはどんなに高い給料をもらったとしても、施設も満足にそろっていなくて、また専門外の診断にも当たらなくてはいけないような過疎の村には行きたがらなくて、どうしても大都市の旭川に医療関係が集中してしまうらしいのです。そこで、せっかく医療関係の情報が豊富にあるのだから、もっと有効利用できないものかと、地域をどうよくするかを考えてきた学者、専門家、社会人たちがいいだしっぺになって始めたのがコンピュータの管理する「保健医療情報センター」です。

具体的には、各病院の医療施設の状況などのデータを入力しておいて、救急患者が発生したときにその患者の症状に合わせてすばやく手配をしたり、患者の生まれたときからの健康状況をデータ入力しておいていつでもそれを見ながら診断したり、過疎の村にパソコンを1台置いて通信でデータを送り、チェックをしたり……と、使う側も使われる側も喜びそうな保健医療情報が提供できそうなのです。

コンピュータが時間も距離もこえた本当のメディアになれるとしたら、――医療過疎の地域に暮らす人たちが1日でも早く医者の心配がなく安心して暮らせるようになれたらいいですね。

このほか旭川では、身体障害者が車イスでも自由に外出して用を足したり買い物などもできるように、100人の運転ボランティアによるキャブ(タクシーとバスの合いの子!?)サービスを行っている福祉関係の人に会いました。また、大雪山や石狩川の自然をダムや観光道路の建設で破壊することは、私たち人間の生活をも破壊することだとがんばって〝開発〞に反対している高校の先生とお話をするなど、旭川では心やさしいすてきな人たちとたくさん出会えたことが心に残りました。

ところが、それとはかかわりなく寝るところには相変わらずの苦労続きです。川原や公園の駐車場に車をとめてまんじりともしない夜を過ごしたりしなければなりません。それにまたまたお風呂屋さん探しにも四苦八苦。やっと探し当てたところは今にもこわれそうな木造の銭湯。大通りのバス停の真ん前に面していて戸をあけるたびに外から中が

旭川で見かけた身障者用のキャブ、ふれあい号。

よく見え、中に入れば昭和初期ふうの雰囲気が漂っていたり……。

そしていちばんムカムカして忘れられないのが、駐車違反で罰金1万8000円ナリを支払ったこと！　たった2～3時間、福祉施設に行っている間に車をレッカー車で持っていかれてしまったのです。気をつけてはいたものの、運が悪かったというか、警察がヒマだったのか……。ふぇー、これじゃ何のためにしんどい思いをしてまで宿泊代を節約してるのかわかんない。ばか、ドジ、と、ただただお金がもったいないと思うだけで、違反したという反省の色はまったくないのです。

ともかくなかなか波乱に富んだ旭川ではありました。

全道で手をつなぎ合うBBS

ここで読者のみなさんにちょっとおわびをしなければなりません。じつは旭川にはBBS-MEDIAというおもしろそうなネットがあったのですが、ついうっかりここを訪ねるのを忘れて通り過ぎてしまったのです。小樽のOMCで金子さんから、昨年8月旭川で、道内初めての「パソコン通信フォーラム」というのが開かれたという話を聞いたりしていたのですが、どうもカンジンなところでボーッとしてしまうのが私の悪いところ。そこで、おわびに(？)北海道新聞の記者で、熱心なパソコンネットワーカーでもある鈴木隆司さんから聞いた北海道のパソコンネットワークについてのお話をレポートさせてもらいます。

広大な北海道においては、地域的な情報過疎地帯が数多くあります。そこで、パソコン通信が普及するにつれ、単なるコミュニケーションの手段ではなくて、より実用的なものが求められるようになったそうです。

昨年は8月旭川で「パソコン通信フォーラム」、11月札幌で「ポテトサミット」と道内のネット間の会合が開かれ、これを機会におたがいのネットの間での交流がさかんとなりました。そして昨年12月にはBBS-MEDIA(旭川)、LUMB-NET(室蘭)、OMC(小樽)、THE NET(札幌)、ICLAND NET(富良野)、KURINET(栗山)の6局で「インターネット」を結成し、数カ所のネットの間で、「インターネット・ボード」が開設され、ここに書かれた情報は、1週間ごとにシステム側でとりまとめ、ほかのネットに転送されました。それぞれの会員は近くのネットに情報を書きこむと、道内のほかの参加ネットに転送され読まれるので、遠距離への電話代の節約にもなるし(なにしろ札幌—釧路と札幌—東京が同じ電話料金になるくらい道内の電話料金は高いのですから！)、より多くのネットワーカーを対象とすることができるようになるのです。それぞれのネットはその特色を維持しながら、ほかのネットと自由に情報交換することが可能になり、まさしくネットワーキングの魅力を十分引き出せるものになるだろうと注目されていました。

しかし、メッセージ交換の回数を重ねるにつれ、1回ずつ100行をこえるメッセージをそれぞれの局に送ることが物理的に限界に達したのです。いろんな方式を模索した結果、この5月から札幌にセンター局を開設し、ここの特定のボードに各ネットから集約する方式をとることにしました。ここに改めて「北海道インターネット(HINT：Hokkaido Inter-Net)」としてスタートしたのです。

「草の根ネットワークはそれぞれ特性のちがう〝池〟にたとえられます。その中の水の一部をくみ上げ、ほかの〝池〟に注ぎこむのがHINTでしょう。それぞれの〝池〟が水路でつながるのが、真のゲートウェイでしょう」と鈴木記者は説明してくれます。

確かに札幌や東京のような大都会には情報が集中しがちです。しかし、東京に田んぼがつくれるか！　札幌に畑がつくれるか！という意気ごみの人たちが地域の特性、個性を押し出せるメディアとしてパソコン通信を考えようというのがHINTの活動なのです。

さて、旭川を出たあとは北へ上って士別市へ。ここで知る人ぞ知る「士別農園」を訪ねました。6世帯が同じ1つのガマグチで生活も農業もいっしょにやっているという共同体です。

昭和36年の農業基本法の制定以来、日本の農業は近代化の道を歩み、その結果、野菜は農薬、化学肥料づけになってしまいまして、そのなかで早くから本来の農業のあり方を模索してきた若者が十数年前に集まって「自分たちが食べていければいい」と有機農業の共同経営にふみきったのです。現在、それぞれが別の家に住んでいても、食費、光熱費、教育費などの生活経費はすべて共同。また野菜だけでなく肉、ソーセージ、マヨネーズ、とうふなどの加工品まで自分たちで生産できているとすると、またまた改めて何が豊かさかを考え直さざるをえません。(斉藤文)⊠

農業共同体、士別農園の手づくりソーセージは、
安全でしかもとっても美味。

ポプコムネット へのおさそい

新システムのプログラムはまだ先が見えません。もう、こうなったら、とにもかくにも、ボードや機能の数を減らしても、早急に3回線システムにしないと、多数の登録待ちの人や300ボーのおそさでイライラしている会員に申しわけが立ちませんネ。じつは回線制御ボードを購入した先からも早く動かしてみてくださいと要望されています。ポプコムネットのシスオペK.OTOは、ポプコムの編集部スタッフですから、雑誌の仕事はもちろん、あの「ダ・ビンチ」の製作と流通関係の事務と労務をこなし、そのうえ、企業秘密ですが、小学館関係の仕事もやっています。あれ？　秘密だからいっちゃいけないんだ。ネットワーカーとつきあってると、ついつい口が軽くなってしまう。まあ、そんなわけで、多忙このうえないので、大方の場合、ポプコムネットのシステムづくりがシワ寄せを食っているわけです。

9月13日に栃木県の田沼町にある〝TULIP-BBS〟の例会に参加させてもらいました。このBBSは田沼町のケーキ屋さんの3階に局設備があり、このケーキ屋のオーナーの浅沼さんが運営しています。通常の電話回線BBSのほかに、無線によるBBS(Radio BBS)も同じシステムに接続されていて、たいへん先進的で活発なBBS局です。今年のTULIPの例会は、このRBBS局についてのセミナーということで、田沼町の福祉センターで開かれました。パッパラパさんとヒーローさんの話はとてもおもしろいものでした。RBBSだと無線ですから電話代を気にしなくてもよいのですネ。この日、私とポプコムネットの会員のGENさん(130066)の2人で参加しましたが、お目当てはセミナーのあとの「谷山浩子101人コンサート」でした。コンサートもよかったし、コンサートのあと、浅沼さんのケーキ屋「ヒロシマヤ」さんの2Fで、谷山さん、シンセサイザー奏者の石井AQさんを交えてのワイワイガヤガヤもたいへん楽しいものでした。うらやましいでしょう。10月3日はポプコムネットの集会をポプコム編集部でやりました。日時が決まらずにどうなるかなぁと思っていたら、10月10日ごろにしたいと幹事のログナーさん(130608)がおっしゃるので、10日ごろはとても編集部で開くのは不可能（12月号の入稿で編集部内は大混乱！）ということで、急きょ10月3日となったのです。

今回の幹事はROGNER(130608)、参加者はTacchan(130231)、Last Fighter(120052)、スキヤキ(130242)、TOMOKUN(120093)、Mat(120092)、F.Isa改めZELL(130605)、KYOSU(13573)、おくれて参加したのはツキノモトノギンネコ(110118)でした。常連のGENさん、KUNIさんは今回は不参加でした。KUNIさん元気にしてる？

いつものとおり、ワイワイガヤガヤの集会で、これといったイベントをやるわけではありませんが、楽しい一日でした。Sys.opの私は四十？歳ですから、集会参加者の高校生、大学生とは倍近い年の差があり、彼らの中に入って同じ話に興じることはできません。これからも集会をやりますので、もっと大人の人も参加してください。あとで飲み会ができるのは大人の特権ですから、それを楽しみにしたいと思うきょうこのごろです。

今でもときどき、ポプコムネットの電話番号をまちがえて、編集部に無言の電話が入ります。あれは気持ちのいいものではありませんし、迷惑です。回線の番号と編集部の電話をまちがえるのは、オッチョコチョイのほかに、不確実な情報にもとづいて、BBS関係の本に掲載されるためだろうと思います。ポプコムネットの電話番号は、

03-239-6985

です。おまちがえのないように！

300ボーのモデムを3名の方に貸し出します！

ポプコムネットを300ボーから1200ボー対応に変更したため、300ボーのモデムが3個不要になりました。機種はOMRONの交信くんというものです。RS-232Cケーブル、マニュアル、電源をセットにして、1～2カ月間貸し出します。一度パソコン通信を自分のコンピュータでやってみたい人は、はがきで申しこんでください。貸し出し期間が短いのですが、よろしく。

◉申しこみ先：〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル　㈱新企画社ポプコム編集部

◉申しこみ書記入要領：住所、氏名、電話番号、使用パソコン機種名、職業、年齢、通信文をどうぞ！

オリジナルプログラム
優　秀　賞

VAMPIRES
MZ-2500　238

MAZE
MSX(32K以上)　251

ドラゴンの城
FM-7シリーズ　265

ESCAPE
X1シリーズ　270

オリジナルプログラム

天地が3回ひっくりかえるようなゲームじゃ！

MZ-2500■BASIC-M25

VAMPIRES

バンパイヤーズ

優秀賞

イラスト／ツトム・イサジ

今月は総評から

いよいよ1987年も残り少なくなってきた。みんな充実した生活を送っているかな？　オリジナルプログラマーの諸君も引き続きがんばって来年もスタッフがうなりをあげるようなプログラムを作ってきてほしい。扉を見て唖然とした人もいるんじゃないかと思うけど、今月はPC-8800シリーズがすっとこどっこい全滅なのである。ボクはけっこう毒舌なほうだからハッキリいってしまうけど、あまりにフロンティア精神に欠けていた。技術的なことはいっさい関係ないとしても、焼き直しっぽいのが多く、プログラムといっしょに送られてくる説明書きが何をいっているのかまるでわからないというようなものが少なからずあった。たとえば、ストーリーやプログラムの打ちこみ方法は説明してあるのに操作法が何も書かれていなかった、なんていうゲームが実際にあるのだ。これではみんなの苦労が台なしになってしまう。

そこで、いま一度全国十数万のポプコム読者に贈る新企画！　名づけて「あなたの“没”度チェック」。紙とえんぴつを用意して、YESと思ったら印をつけましょう。いいですか？　ではスタート。

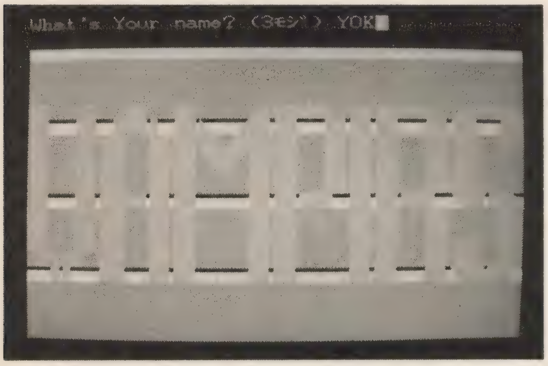
1、どちらかというとせっかちな性格だ。

2、コンピュータしか愛せない。
3、自分が楽しければいいと思う。
4、つい、ラクをしたくなってしまう。
5、他人のプログラムには興味がない。
6、一度書いた手紙を読み返したことがない。
7、多少ゲームに欠点があっても見のがす。
8、超・超大作しか作れない。
9、いま流行のジャンルなら、ほかと似たようなゲームになってもいいだろうと思う。
10、説明書きは適当に書いておけばいい。
11、妥協してしまうことがよくある。
12、一度考えたアイデアはあまり練らないほうだ。
13、リストが長ければのると信じている。
14、プログラムを作るときは時間に追われる感じがする。
15、没になるとくじけてしまう。

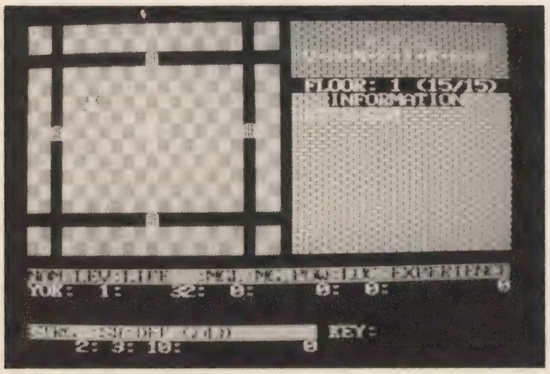
さあ、どうだったかな? 質問のほとんどは冗談まじりだったけど、まずは診断表を見て自分の"没"度をチェックしてみよう。

0……………採用!!
1〜5………ボーダーライン
6〜10……補欠
11〜15…不合格

受験生の人、ちょっと過激な表現でごめんなさい。質問内容があまり具体的じゃなかったのは、なによりふだんの心がけが大切ということなのだ。みんなの「がんばりました」っていう気持ちは必ずどこかしら伝わってくるから不思議なものだ。たとえ短くても、そういう作品には自然と夢やおもしろさや他人を思う気持ちなんかがビッシリと詰まっている。だからプレイしていてもとっても楽しい。全部が全部悪いことばっかりチェック項目にしたわけではないから数が多いからといってあきらめることはない。でも、もし感じのよくない項目にたくさん印がついたら、1つだけでも減らす努力をしてみてはどうだろうか。採用への近道になると思うのである。



カッコイイタイトル。



ゲーム画面のなんとセンスのあること!

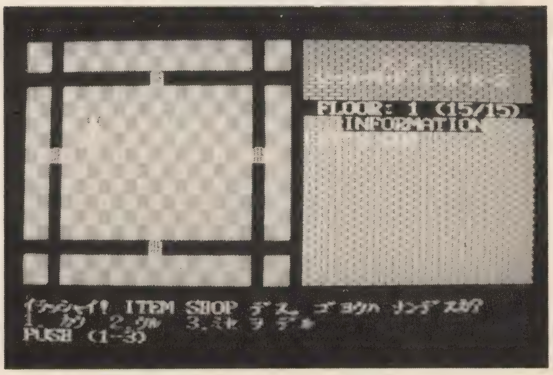
ORESAMAくんスゴイでっせ!

ほとんど常連と化してしまったORESAMAくん。お世辞にもユーザーが多いとはいえないMZ-2500で、ホント感心してしまうくらいがんばっている。これでもかというくらい完成度の高いゲームを作ってくるので、ついスタッフも心が動かされてしまう。まだ16歳とは信じられない……。さっそく、プログラムを紹介しよう。

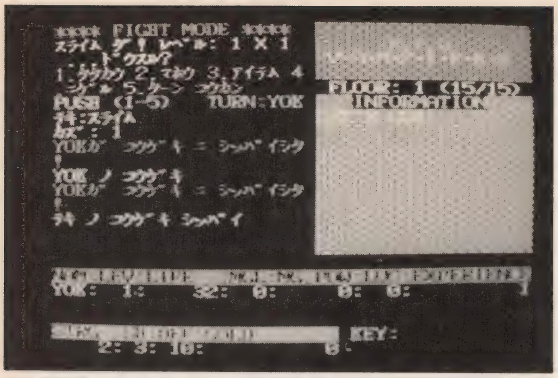
STORY

ここはバンパイヤの国。アンパイヤではない。ところでバンパイヤとは一般には吸血鬼のことであるが本当はほんの少し意味がちがう。かのスペース・バンパイヤのように動物の精気を吸いとりエネルギー源としている。そのほかはまったく人間と同じである。一説によると一種の超能力者ともいわれている!? であるから、バンパイヤのことを正確には吸精鬼という。ちょっとアブナイ名前だけどこのさい気にしないことにする。

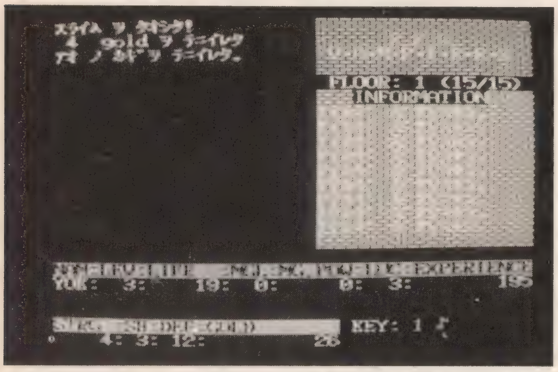
ある日平穏なこの国に大魔王、サタンがやって来た。彼はこの国がたいへん気に入って、ここに住むといいだした。当然サタンは魔族の長であるから、ここの国民はすべて従わなければならない。はっきりいってやっかいである。サタン1人ならまだいいが、親衛隊の怪物たち全員がすめる城をつくらなくてはいけないからだ。しかし、そのくらいはまだマシであった。15階建ての塔を建ててがまんしてもらった。いちばんやっかいなことには、サタンがスケベであったことだ。いや、スケベ自体はやっかいではないのだが、そのサタンがバンパイヤの国の王女ヤーヌがほしいと



アイテムショップだけどお金がなければ何も買えない。



戦闘モード。敵に攻撃されると上下に地響きする。



スライムをたおした。やったぞ、青のカギが手に入った。

いいだしたのである。それまで何人もの少女をいけにえに出したのに、どうも満足しなかったらしい。なんとも欲張りである。

一方、バンパイヤの国の王はその要求をガンとしてはねつけた。そんなドラ息子にうちの娘はやれんというわけである。怒ったのはサタンである。もともと短気な悪魔であるから、ある夜強引にも王女をさらっていってしまった。そして、その後も何回もバンパイヤの国にいやがらせをした。陰険である。そこで、姫を助けに行くのが婚約者の君である。しかし、今の君は良家のぼっちゃん育ちのせいで、とにかくひ弱である。だからなんとかサタンと戦う前に、たくましくならなくてはいけない。そして、姫を救うのだ。

特徴であるっ!

市販のゲームじゃないかと思わせるほど豊富な特徴だ。まさにおどろき!

1、22種類のアイテム(なんと勝手に魔法を出すアイテムがある)。
2、32種類の個性あるモンスター。
3、32×32サイズの地下1階、地上15階建ての広大なマップ。
4、ビジュアルシーン。
5、自動コンティニュー機能。
6、イライラさせない高速移動。
7、個性をもった仲間を加えてのマルチ・ファイト。
8、5種類のシンプルな魔法。
9、マルチエンディング。

キー操作

8上
↑
左← →6右…移動
4
↓
下2

⏎……………現在持っているアイテムを見る

L ……………次のレベルに必要な経験値を表示

HELP ………死ぬ

CTRL+S ……セーブ

SPACE ………アイテムや魔法を選択するとき、これを押すと決定される

M ……………ずっと押しているとBGMの音色が変わる

●ステータスの説明

NAM……名前
LEV……レベル
LIFE……生命力
MGL……マジックレベル
MG. POW……マジックパワー
LUC……ラック(どのくらいツイているか)
EXPERIENCE……経験値
STRG……強さ
SH……俊敏さ
DEF……防御力
GOLD……お金

●魔法の効果

ハッサリー……LIFEを上げる
ラーサー……ダメージをあたえる
マトクトリ……敵の動きを封じる
リフェスト……敵の魔法をききにくくする
バリテータ……ラーサーの強力版

遊び方

君は塔の中のどこかにいる王女を助け出してほしい。しかし、サタンや敵のモンスターがうようよいるので気をつけよう。

●ファイトモード

塔の中を移動していると、突然ファイトモードになる。これは、プレイヤーが敵に出会ったことを示している。1～5のコマンドで敵をたおすのだ。敵をたおせば、そのモンスターの精気を吸ってLIFEが上がり、同時に経験値、MG. POWなども上がる仕組みだ。リターンを押すとファ

イトモードをぬける。もしLIFEが0になったらその場でゲームオーバーだ。

●ITEM

ITEMはすべて剣、盾、ヨロイの3種類だけ。これらはSHOPでも売っているが、ところどころ宝箱の中にあることも。宝箱の中のものはSHOPでは売っていないものもあるので、マッピングをしっかりして見つけよう。

1回の攻撃、防御の順番に、何度攻撃、防御できるかは、現在装備しているITEMと使う人の俊敏さで決まる。たとえば、俊敏さ3の人がロングソードを使うと一度に2回攻撃できるが、俊敏さが1だとまったく攻撃することができない。ITEMはその人に合ったものを使うようにしよう。

また、ITEMのなかには攻撃をしたり、攻撃を受けたりしたときにマジックパワーに関係なく魔法を出すものがある。うまく使えばたいへん便利だ。

●ゲームのコツ

まず、初めはカギを集めること。カギはモンスターをたおすと、ときどき手に入る。カギを出しやすい敵がいるので、集中してねらうのもいいだろう。また、地下に閉じこめられている姫には絶対に会っておこう。

中盤の6階までには、もう2人の仲間を見つけよう。そうしたら、アイテムをひたすら集め、LUCを上げよう。

終盤は、レベルアップを重ねて50以上にしないとサタンをたおすことができない。また、例の剣を見つけることも忘れずに。

入力とセーブ方法

KMODE　0⏎をやってから入力する。

"MAKE　MAP" は、

SAVE "MAKE　MAP"

"MAIN" は、

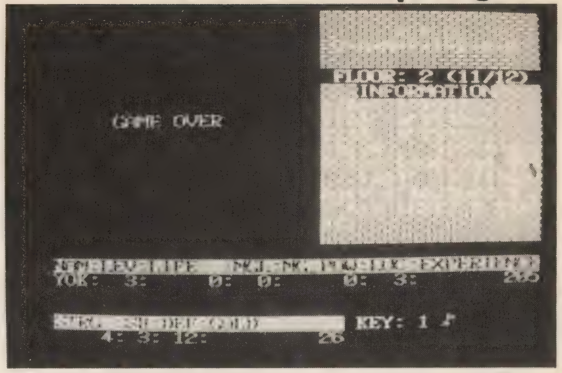
SAVE "MAIN"

というようにする。

実行方法

まず、BASICを立ち上げてから、

1、RUN "MAKE　MAP" ⏎



おらは死んじまっただぁ〜〜〜。

とすると好きな数をきいてくるので0〜99までの適当な数を入力する。すると、数字が現れるので、0になるまで約10分待つ。"READY" が出ればOK。

2、NEW　ON　0⏎
RUN "MAIN" ⏎

とする。しばらくしてシークレット・コードをきいてくるので、1で入力した数を入れる。そしてゲームが始まる。もし、初めてプレイするときは、今の作業の前に名前をきいてくるので入力する。1は1度やるだけでよい。ただ、ほかのマップで最初から始めたいときは1をやる。ただし、前とはちがう数字を入れよう。ちなみに1のプログラムはマップを作るプログラムなのだが、入力する数によっては解くことのできないマップも出てくる可能性もあるから、初心者は"1"を入力しておくのが望ましい。

一度1を実行すれば、次からは2を実行するだけでいいのだが、2を実行する前にほかのプログラムをロードするのはひかえたほうがいい。プログラムが化けるのだ。

最後に

いやあ、ORESAMAくんはいつも説明をしっかりと書いてくれるから(今回はなんと原稿用紙10枚)、ゲーム内容がよくつかめるのだ。正直いえば、チェックするほうとしては説明のキチッとしているもののほうがはるかに印象がいいのは事実である。しかし、センスのいいプログラムでした。お疲れさま。

MAKE MAP

```
10 '
20 '
30 '            MAKING MAP PROGRAM
40 '
50 '
60 cls:input "ｽｷﾅ ｽｳｼﾞｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ｡(0-99)";NO
70 if NO<0 or NO>99 then print chr$(7);[2];"ERROR!";[7];"":goto 60
80 init "CRT:,,,1" : randomize NO+1 : option screen 4 : clear $8000
```

リスト続く

```
 90 cls:def int A-Z
100 dim ITEM(31)
110 ITEM=0 : INN=0
120 for Z=0 to 15
130  for Y=0 to 31
140   for X=0 to 31
150 D2=int(Z*25/15+rnd*6):D1=0
160 if X>0 and rnd>.7 then D1=D1 or (cint(rnd*Z*6/15)+1)*4
170 if Y>0 and rnd>.7 then D1=D1 or (cint(rnd*Z*6/15)+1)*2^5
180  if (D1 and 3)=0 and Z>0 and rnd>.96 then
190   A=$8000+X*2+Y*64+(Z-1)*64*32
200   if (peek(A) and $E0)=0 and (peek(A+1) and 3)=0 then
210    K=1 : if rnd<Z/30 then K=2 else if rnd>.9 then K=3
220    D1=D1 or K
230   end if
240  end if
250 if D1=0 and X>0 and Y>0 then 160
260  if (D1 and 3)=0 and rnd>.978+Z*.01/15 then
270   A=0:B=0:while ITEM(A)>(15-Z) and B<20
280    A=int(rnd*Z*21/15)+4:B=B+1
290   wend:if B=20 then if rnd>.9 then A=26+int(Z*5/15):goto 350 else 360
300   if rnd>.7 then
310    A=26+int(Z*5/15)
320   else
330    ITEM(A)=ITEM(A)+1 :if ITEM(A)=1 then ITEM=ITEM+1
340   end if
350  D1=D1 or (A and 3):D2=D2 or (A and $1C)*2^3
360 end if
370 poke $8000+X*2+Y*64+Z*64*32,D2,D1
380 locate 0,0:print 16384-Z*32*32-Y*32-X:next X,Y,Z
390 if ITEM(25)=0 then poke $8000+15*2+15*64+15*64*32,$DE,$FD
400 poke $8000+15*64*32,(peek($8000+15*64*32) or $1F)
410 bsave "MAP No."+str$(NO),&H8000,&H7FFF,&H8000
420 print "Ready":end
```

MAIN

```
 10 '
 20 '  ----- VAMPIRES -----        program produced by ORESAMA
 30 '
 40 option screen 4:new on 0 : new on 4 : clear $6000:randomize 1
 50 if peek($586)=$F then poke $586,$25
 60 restore 4100:for I=$6000 to $6033:read A$:poke I,val("&H"+A$):next I
 70 init "CRT:40,25,1,0":klist 0:kmode 0:click off:open "O",#2,"USR:$6000"
 80 if peek($7000)<>55 then gosub *CHARACTER:poke $7000,55
 90 cls: C=1 :console@ 0,0,0,0:restore 4870
100 for I=6 to 17
110 read A$:locate 0,I:print [2];A$;
120 next I:screen 1
130 for I=1 to 20
140 locate 0,I+1:print [6];string$(40,254+121*(I mod 5=1));
150 next I:screen 0,(0,1)
160 for I=0 to 12
170 console@ 12-I,I*2+1,0,40:pause 1
180 next I
190 restore 4870:for I=6 to 17
200 read A$:locate 0,I:print [7];A$;
210 for L=0 to 100:next L:locate 0,I:print [2];A$;
220 next I
230 console 24,1,0,40:color 4:cgen 1,0:pause 5
240 print #2,"SECRET NUMBER (0-99) ";:cgen:input NUMBER
250 play init:on error goto *ER1:bload "MAP No."+str$(NUMBER):on error goto 0
260 dim X(3),Y(3),C1(15),C2(15),K(7),K$(7),K2(15),IT(25),C%(300),TE(10)
270 dim AT(3),D(3),A(3)
```

```
  280 restore 4150:console:for I=1 to 39:read A:V$=V$+chr$(A+30):next I:V=1
  290 for I=0 to 15:read C1(I),C2(I):next I
  300 MX=15:MY=15:MZ=1:X=10:Y=7:CM=0:M4=12:KIL=0
  310 LIFE(1)=32:LEV(1)=1:EX(1)=0:CRM(1)=0:MGP(1)=0:MGL(1)=0:STRG(1)=2:SM(1)=3:DFN(1)=10:GOLD(1)=0
  320 LIFE(2)=160:LEV(2)=5:EX(2)=1610:CRM(2)=0:MGP(2)=96:MGL(2)=3:STRG(2)=50:SM(2)=1:DFN(2)=15:GOLD(2)=0:
NAM$(2)="ｱﾒﾙ"
  330 LIFE(3)=96:LEV(3)=6:EX(3)=3260:CRM(3)=0:MGP(3)=384:MGL(3)=12:STRG(3)=1:SM(3)=2:DFN(3)=1:GOLD(3)=0:N
AM$(3)="ｸﾘｽ"
  340 for I=0 to 3:X(I)=X:Y(I)=Y:next I
  350 restore 4180:for I=0 to 7:read K$(I):next I
  360 PX=22:PY=6:AT(1)=4:AT(2)=5:AT(3)=5
  370 if attr$("DATA"+str$(NUMBER))=" " gosub *LOAD else poke $8000+MX*2+MY*64+MZ*64*32,$C1,$26:input "Wh
at's Your name? (3ﾓｼﾞ) ",N$:NAM$(1)=left$(N$+"   ",3)
  380 repeat on ,4:screen 1:cls:console@ 0,0,0,0:console 5,12,22,18:cgen 1,3:print [1];string$(198,"l");
  390 cgen:print chr$(5);:locate 25,5:cgen 1,0:print #2,[6];"INFORMATION";
  400 console 0,5,22,18:cgen 1,3:print [2];string$(72,"l");
  410 cgen:print chr$(5);:cgen 1,0:console:screen 0:cls:locate 28,1,0
  420 print #2,[4];"R.P.G.":locate 23,2:print #2,[6];"V･A･M･P･I･R･E･S"
  430 color 7:gosub *GRA:gosub *MAP:help on:on help gosub 2120
  440 on play gosub *MUSIC:play on:play "":P$="LET'S GO!":gosub *PR
  450 DX=X:DY=Y:A=rnd:play on:A$=inkey$
  460 if A$=chr$(13) then play stop:play init:repeat off:gosub *ITEM_DISP:key 0,"":while inkey$<>chr$(13)
:wend:gosub *GRA:repeat on ,4 else if A$=chr$(19) gosub *SAVE
  470 if A$=mid$(V$,V,1) then V=V+1:if V=40 then P$="ﾌｯｶﾂ ﾉ ｼﾞｭﾓﾝｦ ﾄﾅｴﾀ｡":for I=1 to 1+CM:MGP(I)=0:LIFE(I
)=32:CRM(I)=CRM(I)-5:next I:gosub *PR:V=1:gosub *GRA
  480 X=X+(A$="6")*(X<18)-(A$="4")*(X>2)
  490 Y=Y+(A$="2")*(Y<13)-(A$="8")*(Y>2)
  500 if DX=X and DY=Y then 630
  510 for I=0 to 2:X(I)=X(I+1):Y(I)=Y(I+1):next I
  520 screen 1:S$=scrn$(X,Y,1):screen 0:if S$="█" then X=DX:Y=DY
  530 if S$>"q" and S$<chr$(129) then if K((asc(S$)-114)/2)>0 then gosub *MOVE else P$="ｱｲｶｷﾞ ｶﾞｱﾘﾏｾﾝ｡":g
osub *PR:X=DX:Y=DY
  540 if S$="p" gosub *DOWN else if S$="n" gosub *UP
  550 if S$="h" then IT=P5+(P1 and 3):gosub *DISCOVERY
  560 if S$="j" then play stop:play init:S=0:gosub *SHOP:X=DX:Y=DY
  570 if S$="^" then *CONGRA
  580 if rnd>.98 then gosub *FIGHT
  590 locate DX,DY:print " ";:cgen 1:locate X,Y:print "b";:cgen
  600 X(3)=X:Y(3)=Y
  610 if CM>0 then locate X(1),Y(1):print " ";:cgen 1:locate X(2),Y(2):print "d";:cgen
  620 if CM=2 then locate X(0),Y(0):print " ";:cgen 1:locate X(1),Y(1):print "f";:cgen
  630 if A$="L" or A$="l" then for I=1 to 1+CM:P$=NAM$(I)+" ﾊ ﾂｷﾞﾉ ﾚﾍﾞﾙﾏﾃﾞ ｱﾄ"+str$(int(50+100*(LEV(I)-1)
^2.5-EX(I)))+" exp ﾃﾞｽ｡":gosub *PR:next I:key 0,""
  640 goto 450
  650 *GAME_OVER
  660 gosub *GRA:play off:play init:play "T180O5@12@V110L4G1EF#GABB+F#A1G8F#8G1&G1","T180O5@12@V110G1&G1&
G2&G4F#1&F#4G1&G1"
  670 P$="ﾕｳｼｬﾖ... ﾅﾝｼﾞﾊ ｱｴﾅｸ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ｡ｼｶｼ ﾜﾀｼ ﾉ ﾁｶﾗﾃﾞ ﾏﾀ ｲｷｶｴﾗｾﾙｺﾄﾓ ﾃﾞｷﾙ｡ﾌｯｶﾂ ｦ ﾉｿﾞﾑﾅﾗ [RET] ｦ ｵｽｶﾞﾖｲ｡":
help off:gosub *PR
  680 console 0,16,0,21:cls:cgen 1,0:locate 5,7:print #2,[2];"GAME OVER":cgen
  690 if inkey$<>chr$(13) then 690 else poke $7010,NUMBER:clear:open "O",#2,"USR:$6000":NUMBER=peek($7010
):goto 250
  700 *MESAGE
  710 KIL=2:repeat off:play stop:play init:restore 4190:for A=1 to 6:read P$:if A=5 then read Y$:P$=P$+V$
+Y$
  720 gosub *PR:A$=input$(1):next A:repeat on ,4:return
  730 *MAP
  740 console 0,17,0,21:cls:console@ 0,16,22,18:console:screen 1,(0,1):color 0
  750 if MZ<>DZ then A=C1(MZ):B=C2(MZ):cgen:gosub *FLOOR:screen 1:color 0
  760 locate 10,2:print "█";:locate 10,13:print "█";:put% (3,3)-(17,12),C%
  770 locate 2,7:print "█";:locate 18,7:print "█";:color 7:DZ=MZ:cgen 1,2
  780 P=$8000+MX*2+MY*64+MZ*64*32:P1=peek(P+1):P2=peek(P+3):P3=peek(P+65)
  790 if (P1 and $E0)>0 and MY>0 then locate 10,2:A=(P1 and $E0)/32:print [A];chr$(114+A*2);
  800 if (P1 and $1C)>0 and MX>0 then locate 2,7:A=(P1 and $1C)/4:print [A];chr$(114+A*2);
  810 if (P2 and $1C)>0 and MX<31 then locate 18,7:A=(P2 and $1C)/4:print [A];chr$(114+A*2);
  820 if (P3 and $E0)>0 and MY<31 then locate 10,13:A=(P3 and $E0)/32:print [A];chr$(114+A*2);
  830 P5=(peek(P) and $E0)/8:cgen 1
```

リスト続く

```
 840 if (P1 and 3)>0 and P5=0 then locate 10,7:print "p";
 850 if (peek(P+$801) and 3)>0 and (peek(P+$800) and $E0)=0 and MZ<15 then locate 10,7:print "n";
 860 if P5>0 and P5+(P1 and 3)<26 then locate 5-10*(MX>16),5-5*(MY>16):print "h";
 870 if P5+(P1 and 3)>25 then locate 5-10*(MX>16),5-5*(MY>16):print "j";
 880 TE=(peek(P) and $1F)
 890 screen 0:if CM=2 then locate X(0),Y(0):print "f";
 900 if CM>0 then locate X(1),Y(1):print "d";
 910 DX=X:DY=Y:locate X,Y:print "b";:cgen
 920 if MX=5 and MY=20 and MZ=3 and CM=0 then C=2:gosub *CM
 930 if MX=25 and MY=10 and MZ=5 and CM=1 then C=3:gosub *CM
 940 if MX=15 and MY=15 and MZ=0 then if KIL=1 then screen 1:cgen 1:locate 8,6:print "^";:screen 0:cgen
else if KIL=0 gosub *MESAGE
 950 console@:cgen 1,0:locate 23,4:print #2,using "FLOOR:## (##/##)";MZ;MX;MY:cgen:return
 960 *FLOOR
 970 screen 1:C=1:console 0,17,0,21:C=254:if MZ=15 then cgen 1,3:C=109
 980 for L=1 to 2:print [A];string$(168,C);:next L:locate 0,0
 990 for L=1 to 2:print [B];string$(84,chr$(C)+"*");:next L:cgen
1000 color 0:locate 0,2:print string$(21,135);:get% (3,3)-(17,12),C%
1010 locate 0,13:print string$(21,135);
1020 for I=0 to 15
1030 locate 2,I:print "█";:locate 18,I:print "█";
1040 next I:screen 0:color 7:console 0,25,0,40:return
1050 *GRA:console 17,8,0,40:cgen 1,0:if scrn$(0,17)<>chr$(156) then cls
1060 crev 1:locate 0,17:print #2,[2];"NAM:LEV:LIFE  :MGL:MG.POW:LUC:EXPERIENCE";:locate 0,21:print #2,[3
];"STRG :SH:DEF:GOLD        ";:crev
1070 for J=1 to 1+CM
1080 if CRM(J)<-99 then CRM(J)=-99
1090 if CRM(J)>999 then CRM(J)=999
1100 if DFN(J)>999 then DFN(J)=999
1110 if LIFE(J)<1 then LIFE(J)=0:color 2
1120 locate 0,17+J:print #2,using "& &:###:######:###:######:###:##########";NAM$(J),LEV(J),LIFE(J),MGL(
J),MGP(J),CRM(J),EX(J);:locate 0,21+J:print #2,using "#####:##:###:###########";STRG(J),SM(J),DFN(J),GOLD
(J);:color 7
1130 next J
1140 console 21,4,25,15:print #2,[5];"KEY:";:for J=1 to 15:if K2(J)>0 then print #2,[1];using "## ";J;
1150 next J:for J=1 to 7:if K(J)>0 then cgen 1,2:print [J];"m";:cgen
1160 next J:console 0,25,0,40
1170 return
1180 *MOVE
1190 DLX=0:DLY=0
1200 if X>15 then DLX=-14:MX=MX+1
1210 if X<4 then DLX=14:MX=MX-1
1220 if Y>10 then DLY=-9:MY=MY+1
1230 if Y<4 then DLY=9:MY=MY-1
1240 X=X+DLX:Y=Y+DLY:for I=0 to 3:X(I)=X(I)+DLX:Y(I)=Y(I)+DLY:next I
1250 goto *MAP
1260 *DOWN
1270 if (P1 and 3)=2 then if K2(MZ)=0 then P$="ｶｷﾞｶﾞ ｶｶｯﾃｲﾙ｡":gosub *PR:X=DX:Y=DY:return
1280 if (P1 and 3)=3 then P$="ｶｲﾀﾞﾝ ｶﾞ ｺﾜﾚﾃｲﾙ｡":gosub *PR:X=DX:Y=DY:return
1290 X=X-1:for I=0 to 3:X(I)=X(I)-1:next I
1300 MZ=MZ-1:goto *MAP
1310 *UP
1320 if (peek(P+$801) and 3)=2 then if K2(MZ+1)=0 then P$="ｶｷﾞｶﾞ ｶｶｯﾃｲﾙ｡":gosub *PR:X=DX:Y=DY:return
1330 if (peek(P+$801) and 3)=3 then P$="ｶｲﾀﾞﾝ ｶﾞ ｺﾜﾚﾃｲﾙ｡":gosub *PR:X=DX:Y=DY:return
1340 X=X+1:for I=0 to 3:X(I)=X(I)+1:next I
1350 MZ=MZ+1:goto *MAP
1360 *PR
1370 console 6,11,22,18:sound 3,5:sound 12,2:sound 9,16:for J=1 to len(P$)
1380 cgen 1,0:locate PX,PY:PR$=mid$(P$,J,1):print #2,PR$
1390 PX=PX+1:if PX>39 then PX=22:PY=PY+1
1400 if PY>15 then PY=15 else if PR$>" " then sound 11,0:sound 7,48:sound 13,0
1410 for L=1 to 50:next L,J:PX=22:PY=PY+1:if PY>15 then PY=15:print
1420 cgen:console 0,25,0,40:return
1430 *ITEM_RESTORE
1440 if IT>3 then on IT-3 restore 4270,4280,4290,4300,4310,4320,4330,4340,4350,4360,4370,4380,4390,4400,
4410,4420,4430,4440,4450,4460,4470,4490 else restore 4260
1450 return
```

```
1460 *DISCOVERY
1470 gosub *ITEM_RESTORE:read P$:color 2:P$=P$+" ｦ ﾐﾂｹﾀ!":gosub *PR:color 7
1480 IT(IT)=IT(IT)+1
1490 poke P,(peek(P) and $1F),(peek(P+1) and $FC)
1500 goto *MAP
1510 *ITEM_DISP
1520 console 17,8,0,40:cls
1530 for IT=4 to 25
1540 if IT(IT)>0 then
1550 gosub *ITEM_RESTORE:read A$
1560 cgen 1,0:print #2,using "&               &X##  ";A$;IT(IT);
1570 end if
1580 next IT:console 0,25:return
1590 *BUY
1600 console 17,8:cls:restore 4510:A=P5+(P1 and 3)-26
1610 for I=0 to A:for L=1 to 5:read B(L):next L,I
1620 for L=1 to 5:IT=B(L):gosub *ITEM_RESTORE:read A$,M(L)
1630 print #2,using "#. &               &###### gold";L;A$;M(L)
1640 next L
1650 print #2,[3];"ﾄﾞﾚｦ ｵﾓﾄﾒﾃﾞｽｶ? (1-5/[RET]=ｲﾗﾅｲ)";
1660 A$=inkey$:if A$<>chr$(13) then B=val(A$) else return
1670 if B>0 and B<6 then
1680 if GOLD(1)>=M(B) then GOLD(1)=GOLD(1)-M(B):IT(B(B))=IT(B(B))+1:goto *SOUND1
1690 end if
1700 goto 1660
1710 *SELL
1720 gosub *ITEM_DISP:IX=0:IY=0:P$="ﾄﾞﾚｦ ｳﾘﾏｽｶ?        (ｳﾙ-SPACE/ｳﾗﾅｲ-RETURN)"
1730 key 0,"A":if S=0 then color 3:gosub *PR:S=1:color 7
1740 A$=input$(1):IX=IX xor -(A$="4" or A$="6"):IY=IY+(A$="2")*(IY<7)-(A$="8")*(IY>0):if A$=chr$(13) the
n IT=0:cls:return
1750 crev@ (0,17)-(39,24),0:crev@ (IX*20,IY+17)-(IX*20+19,IY+17),1
1760 console 17,8:if A$<>" " then 1740
1770 A$=scrn$(IX*20,IY+17,12):cls:for IT=4 to 25:gosub *ITEM_RESTORE:cgen 1,0
1780 read B$,M:locate 0,17:print #2,left$(B$+space$(12),12);
1790 if A$<>scrn$(0,17,12) then next IT::screen 0:goto 1720
1800 screen 0:if S=-5 then cls:return
1810 if IT(IT)>0 then print #2," ﾃﾞｽﾈ｡";M/2;"gold ﾃﾞﾋｷﾄﾘﾏｽ｡":IT(IT)=IT(IT)-1:GOLD(1)=GOLD(1)+M/2
1820 goto *SOUND1
1830 *SHOP
1840 console 17,8:cls
1850 cgen 1,0:print #2,[6];"ｲﾗｯｼｬｲ! ITEM SHOP ﾃﾞｽ｡ ｺﾞﾖｳﾊ ﾅﾝﾃﾞｽｶ?"
1860 print #2,[2];"1. ｶｳ  2.ｳﾙ  3.ﾐｾ ｦ ﾃﾞﾙ"
1870 print #2,[3];"PUSH (1-3)":repeat off
1880 B=val(inkey$):if B=0 then 1880
1890 if B=1 gosub *BUY:goto *SHOP
1900 if B=2 gosub *SELL:goto 1850
1910 if B=3 then repeat on ,4:goto *GRA
1920 goto 1880
1930 *TEKI_RESTORE
1940 on TE+1 restore 4540,4550,4560,4570,4580,4590,4600,4610,4620,4630,4640,4650,4660,4670,4680,4690,470
0,4710,4720,4730,4740,4750,4760,4770,4780,4790,4800,4810,4820,4830,4840,4850
1950 return
1960 *FIGHT
1970 DEMG=0:DEMG2=0:CO=0:CO2=0:screen 1:console 0,16,0,21
1980 play stop:play init:gosub *TEKI_RESTORE:read A$,LE,ST,MG,MO,EX,N
1990 cls:screen 0:cls:cgen 1,0:repeat off
2000 print #2,[2];"**** FIGHT MODE ****"
2010 print #2,[3];A$;[7];" ｶﾞ! ﾚﾍﾞﾙ:";LE;[5];"X";N;:for I=1 to N:TE(I)=LE*32:next I
2020 print #2," ...ﾄﾞｳｽﾙ?" :print #2,[4];"1.ﾀﾀｶｳ 2.ﾏﾎｳ 3.ｱｲﾃﾑ 4.ﾆｹﾞﾙ 5.ﾀｰﾝ ｺｳｶﾝ"
2030 for I=1 to 1+CM:cgen 1,0:locate 0,5:print #2,"PUSH (1-5)";[1];"   TURN:";NAM$(I):key 0,""
2040 if LIFE(1)<1 then 2120 else if LIFE(I)=0 then 2110
2050 A=val(inkey$):if N=0 then 2130 else if A>0 and A<6 then console 5,10,0,21:cls:print spc(21):cgen 1,
0 else 2050
2060 if A<5 and rnd<LEV(I)/LE/5-.2 then print #2,[5];"ﾃｷｶﾞ ﾆｹﾞﾃｼﾏｯﾀ｡":print #2,[6];"PUSH [RET]":R=5:for
J=1 to 10:gosub *SOUND2:pause 1:next J:goto 2210
2070 if A=1 gosub *ATTACK
```

リスト続く

```
2080 if A=2 gosub *MAGIC:A=1:gosub *DEFEND:gosub *GRA
2090 if A=3 then AA$=A$:gosub *ITEM_CHANGE:I=I-1:A$=AA$:goto 2110
2100 if A=4 then if rnd>N/5+LE/LEV(I)/3 then print #2,[6];"ｾｲｺｳ!!":[7],"PUSH [RET]":repeat on ,4:goto 2210 else print #2,"ｼｯﾊﾟｲ!!":gosub *DEFEND:gosub *GRA
2110 next I:goto 2030
2120 return *GAME_OVER
2130 console 0,16,0,21:cls:print #2,A$;" ｦ ﾀｵｼﾀ!"
2140 print #2,MO;" gold ｦ ﾃﾆｲﾚﾀ":GOLD(1)=GOLD(1)+MO
2150 if rnd>.95+.5*((TE mod 5)=0) then P$=" ﾉ ｶｷﾞｦ ﾃﾆｲﾚﾀ｡":if rnd>.5 or MZ=0 then K=cint(MZ*6/15)+1:print #2,K$(K);P$:K(K)=1 else print #2,MZ;P$:K2(MZ)=1
2160 for I=1 to 1+CM
2170 LIFE(I)=LIFE(I)-LE*2*(LIFE(I)>0):if LIFE(I)>LEV(I)*32 then LIFE(I)=LEV(I)*32
2180 MGP(I)=MGP(I)+ST*2+MG*MGL(I):if MGP(I)>MGL(I)*32 then MGP(I)=MGL(I)*32
2190 EX(I)=EX(I)+EX:if LE>=LEV(I) then CRM(I)=CRM(I)+1 else if LE<LEV(I)/2 then CRM(I)=CRM(I)-1
2200 next I
2210 for I=1 to 3:if EX(I)>300+100*(MGL(I)+6*(I=3))^3 then MGL(I)=MGL(I)+1:DFN(I)=DFN(I)+1:print #2,[1];NAM$(I);[5];" ﾉ ﾏｼﾞｯｸ ﾚﾍﾞﾙｶﾞ ｱｶﾞﾘﾏｼﾀ!!!｡"
2220 next I
2230 for I=1 to 3:if EX(I)>50+100*(LEV(I)-1)^2.5 then LEV(I)=LEV(I)+1:STRG(I)=STRG(I)+int(LEV(I)/2):DFN(I)=DFN(I)+1:print #2,[2];NAM$(I);[6];" ﾉ ﾚﾍﾞﾙｶﾞ ｱｶﾞﾘﾏｼﾀ!!!｡"
2240 next I:if TE=31 then poke P,$1E:color 4:P$="ﾖｸｿﾞ ﾜﾀｼｦ ﾀｵｼﾀﾅ.....":gosub *PR:P$="ｵﾏｴ ﾉ ﾓｸﾃｷﾊ ﾜｶｯﾃｲﾙ.....":pause 20:gosub *PR:pause 20:P$="ｵｳｼﾞｮ ﾊ......ﾁｶﾆ ﾄｼﾞｺﾒﾃｱﾙ｡ﾊﾔｸｲｶﾞ ﾖｲ..ｳｯ｡":gosub *PR:color 7:pause 20:P$="ｻﾀﾝ ﾊ ｼﾝﾀﾞ":gosub *PR:KIL=1
2250 gosub *GRA:while inkey$<>chr$(13):wend:DZ=-1:repeat on ,4:key 0,"":goto *MAP
2260 *ATTACK
2270 M1=0:M2=0:print #2,"ﾃｷ:";A$:print #2,"ｶｽﾞ:";N
2280 if LE>LEV(I) then gosub *DEFEND:gosub *KOUGEKI:goto 2300
2290 gosub *KOUGEKI:gosub *DEFEND
2300 gosub *GRA:return
2310 *KOUGEKI:if CO2>0 then CO2=CO2-rnd*MGL(I):print #2,"ｶﾗﾀﾞｶﾞｳｺﾞｶﾅｲ!":return
2320 IT=AT(I):if IT>3 then gosub *ITEM_RESTORE:read B$,A,MA,S,D,SH else return
2330 for J=1 to SH+SM(I)-2:pause 5:if rnd>.5+CRM(I)/200+(LEV(I)-LE)/113 or (TE=31 and AT(I)<>25) then play "@90V100V1505L32T255BGEC<BGEC<BGEC":print #2,[2];NAM$(I);"ｶﾞ ｺｳｹﾞｷ ﾆ ｼｯﾊﾟｲｼﾀ!":goto 2350
2340 R=20:gosub *SOUND2:T=0:while TE(T)=<0:T=int(rnd*N)+1:wend:DM=STRG(I)+S*(1+LEV(I)/50):TE(T)=TE(T)-DM:print #2,NAM$(I);" ﾉ ｺｳｹﾞｷ":EX(I)=EX(I)+1:if TE(T)=<0 then TE(T)=TE(N):N=N-1:if N=0 then return 2300
2350 next J:if MA>0 then SX=MA-1:A=1:goto 2650 else return
2360 *DEFEND:gosub *TEKI_MAGIC:if CO>0 then CO=CO-rnd*2*LE:return else CO=0
2370 if ST=0 then return
2380 for J=1 to N+int((N>1)*rnd*N):if rnd>.5-CRM(I)/2000+(LE-LEV(I))/20 then print #2,"ﾃｷ ﾉ ｺｳｹﾞｷ ｼｯﾊﾟｲ":play "@90V10005T255L32C>C<C>C<C>C<C>C<C>C":goto 2420
2390 sound 7,34:sound 12,30:sound 9,16:sound 13,0:out $F4,$80:out $F5,10:pause 1:for L=0 to 50:out $F4,1:out $F5,(L mod 5)*40:sound 6,L:next:out $F4,$80:out $F5,0:out $F4,1:out $F5,0
2400 IT=D(I):gosub *ITEM_RESTORE:read B$,B,M2,B,D1,S1:IT=A(I):gosub *ITEM_RESTORE:read B$,B,M1,B,D2,S2:DM=ST*4-(D1+D2)/2-DFN(I)/2:if (S1+S2)/2<J then DM=ST*4-DFN(I)/2
2410 T=0:A=1:while TE(T)=<0:T=int(rnd*N)+1:wend:print #2,[3];"ﾃｷ";T;" ｶﾗ ";NAM$(I);" ﾍﾉ ｺｳｹﾞｷ!":if DM>0 then LIFE(I)=LIFE(I)-int(DM)
2420 if M1>0 then SX=M1-1:gosub 2650
2430 if M2>0 then SX=M2-1:gosub 2650
2440 next J:return
2450 *MAGIC1
2460 B=4*MGL(I)+(4*MGL(I)-MGP(I))*(MGP(I)<4*MGL(I)):MGP(I)=MGP(I)-B:for L=1 to 3:LIFE(L)=LIFE(L)-B*2*(LIFE(L)>0):if LIFE(L)>LEV(L)*32 then LIFE(L)=LEV(L)*32
2470 next:return
2480 *MAGIC2:B=16+(16-MGP(I))*(MGP(I)<16):MGP(I)=MGP(I)-B
2490 DM=B*MGL(I):for T=1 to N:TE(T)=TE(T)-DM:if TE(T)=<0 then TE(T)=TE(N):N=N-1:T=T-1:if N=0 then return
2500 next:return
2510 *MAGIC3:B=8:if MGP(I)<8 then B=MGP(I)
2520 MGP(I)=MGP(I)-B:CO=CO+10*LEV(I):return
2530 *MAGIC4:B=10:if MGP(I)<10 then B=MGP(I)
2540 MGP(I)=MGP(I)-B:DEMG=MGL(I):return
2550 *MAGIC5:B=MGL(I)*6+(MGL(I)*6-MGP(I))*(MGP(I)<MGL(I)*6):MGP(I)=MGP(I)-B
2560 DM=B*6:for T=1 to N:TE(T)=TE(T)-DM:if TE(T)=<0 then TE(T)=TE(N):N=N-1:T=T-1:if N=0 then return
2570 next:return
2580 *MAGIC
2590 print #2,"ﾃｷ:";A$:print #2,"ｶｽﾞ:";N
2600 L=MGL(I):if MGL(I)>2*I-1 then L=2*I-1 else if L=0 then return
2610 console 17,8,0,40:cls:print #2,[2];"MAGIC"
```

```
 2620 print #2,left$("ﾊｯｻﾘｰ ﾗｰｻｰ  ﾏﾄｸﾄﾘ ﾘﾌｪｽﾄ ﾊﾞﾘﾃｰﾀ",L*6):SX=0
 2630 crev@ (SX*6,18)-(SX*6+5,18),1:B$="":while B$="":B$=inkey$:wend:crev@ (SX*6,18)-(SX*6+5,18),0
 2640 SX=SX+(B$="6")*(SX<L-1)-(B$="4")*(SX>0):if B$<>" " then 2630 else console 6,10,0,21:print:print:pri
nt
 2650 if rnd<.3+(LE-MGL(I)+DEMG2)/20-CRM(I)/1500 then print #2,"ﾏﾎｳｶﾞ ｷｶﾅｶｯﾀ!":MGP(I)=MGP(I)-3*(MGP(I)>2)
*(A=2):play "@6T255L3205BAGFEDCFEDC<BAG":return
 2660 print #2,mid$("ﾊｯｻﾘｰ ﾗｰｻｰ  ﾏﾄｸﾄﾘ ﾘﾌｪｽﾄ ﾊﾞﾘﾃｰﾀ",SX*6+1,6);" ﾉ ｼﾞｭﾓﾝ ｦ ｶｹﾀ｡"
 2670 R=80:gosub *SOUND2
 2680 M=MGP(I):on SX+1 gosub *MAGIC1,*MAGIC2,*MAGIC3,*MAGIC4,*MAGIC5
 2690 EX(I)=EX(I)+1:if A=1 then MGP(I)=M
 2700 return
 2710 *TEKI_MAGIC
 2720 if MG=0 then return
 2730 if rnd<.3+(MGL(I)-LE+DEMG)/20+CRM(I)/2000 then print #2,"ﾃｷ ﾉ ﾏﾎｳ ｦ ﾌｾｲﾀﾞ｡":EX(I)=EX(I)+5:return
 2740 print #2,[3];"ﾃｷﾊ ";mid$("ﾊｯｻﾘｰ ﾗｰｻｰ  ﾏﾄｸﾄﾘ ﾘﾌｪｽﾄ ﾊﾞﾘﾃｰﾀ",MG*6-5,6);" ﾉ ｼﾞｭﾓﾝ ｦ ｶｹﾀ｡":play "@6T255L
3206CEGDFACEGDFACEGDFA"
 2750 sound 7,34:sound 12,30:sound 9,16:sound 13,0:out $F4,$80:out $F5,10:pause 1:for L=0 to 50:out $F4,1
:out $F5,(L mod 5)*40:sound 6,L:next:out $F4,$80:out $F5,0:out $F4,1:out $F5,0
 2760 on MG gosub *TMG1,*TMG2,*TMG3,*TMG4,*TMG5:return
 2770 *TMG1
 2780 B=8*LE:for L=1 to N:TE(L)=TE(L)+B:if TE(L)>LE*32 then TE(L)=LE*32
 2790 next:return
 2800 *TMG2
 2810 for T=1 to 1+CM:DM=4*LE-DFN(T):if DM>0 then LIFE(T)=LIFE(T)-DM
 2820 next:return
 2830 *TMG3
 2840 CO2=10*LE:return
 2850 *TMG4
 2860 DEMG2=LE :return
 2870 *TMG5
 2880 for T=1 to 1+CM:DM=8*LE-DFN(T):if DM>0 then LIFE(T)=LIFE(T)-DM
 2890 next:return
 2900 *ITEM_CHANGE
 2910 for K=1 to 1+CM
 2920 console 6,10,0,21:cls:print #2,[6];NAM$(K);[7];" ﾉ ｿｳﾋﾞ"
 2930 print #2,"ｺｳｹﾞｷ ﾆﾊ ﾅﾆｦ ﾂｶｲﾏｽｶ?(Null=[RET])":S=-5:IT=0:IT(AT(K))=IT(AT(K))+1:gosub *SELL:AT(K)=IT:IT
(IT)=IT(IT)-1:gosub *SOUND1
 2940 console 7,10,0,21:cls:print #2,"ﾎﾞｳｷﾞｮ ﾆﾊ ﾅﾆ ｦ ﾂｶｲﾏｽｶ?(ﾅｲ=[RET])"
 2950 IT=0:IT(D(K))=IT(D(K))+1:gosub *SELL:D(K)=IT:if IT>3 then read B,B,B,B,R:IT(IT)=IT(IT)-1:if R=3 the
n 2940 else gosub *SOUND1
 2960 console 7,10,0,21:cls:print #2,"ﾖﾛｲ ﾊ ﾅﾆｦ ﾂｶｲﾏｽｶ? (ﾅｲ=[RET])"
 2970 IT=0:IT(A(K))=IT(A(K))+1:gosub *SELL:A(K)=IT:if IT>3 then read B,B,B,B,R:IT(IT)=IT(IT)-1:if R<>3 th
en 2970 else gosub *SOUND1
 2980 next K:console 6,10,0,21:cls:goto *GRA
 2990 *CONGRA
 3000 screen 0,(0):cls:play off:play init:cgen 1,0
 3010 locate 11,7:print #2,[2];"CONGRATULATIONS!"
 3020 A$="YOU SAVED THE PRINCESS!":CH=92:if LEV(1)>60 then A$="BUT THE PRINCESS HAD BEEN ALREDY DEAD.":CH
=94
 3030 locate 19-len(A$)/2,12:print #2,[6];A$
 3040 cgen 1:locate 15,19:print chr$(CH);
 3050 for I=0 to CM:cgen:print " ";:cgen 1:print chr$(98+I*2);:next I:cgen 1,0
 3060 play "@1@V100L8T12806CC16C16C2C#<G#>C#CC16C16C2C#DD#E1","@2@V100L8T12806GG16G16G2G#C#G#GG16G16G2G#A
A#B1","@3@V100L8T12806EE16E16E2FC#FEE16E16E2EFF#G1"
 3070 pause 60:restore 4230:for L=1 to -5*(CH<>94 and CRM(1)=999):read A$
 3080 locate 19-len(A$)/2,24:print #2,A$:print:print:next L:print
 3090 goto 3090
 3100 *SOUND1
 3110 play "@25T255L3205CEG>CEG>CEG"
 3120 return
 3130 *SOUND2
 3140 sound 7,34:sound 12,R:sound 9,16:sound 13,0:for L=1 to 40+R:sound 6,L:next
 3150 return
 3160 *CM
 3170 play stop:play init:P$="ﾍﾔﾉﾅｶﾆ ﾋﾄ ｶﾞｲﾀﾉﾃﾞ ﾊﾅｼｶｹﾃﾐﾀ｡":gosub *PR:pause 10:color 5
 3180 P$="ﾜﾀｼﾊ "+NAM$(C)+" ﾄｲｳﾓﾉﾃﾞｽｶﾞ ﾏﾓﾉﾀﾁﾆ ﾂｶﾏｯﾃ ｺｺﾍ ﾂﾚﾃｺﾗﾚﾃｼﾏｲﾏｼﾀ｡":gosub *PR
 3190 P$=" ｺｺﾆ ｲﾁﾓｼｶﾀｶﾞ ﾅｲﾉﾃﾞ ﾄﾞｳｶ ｱﾅﾀｶﾞ ﾃﾂﾀﾞﾜｾﾃｸﾀﾞｻｲ｡":gosub *PR:color 7
```

リスト続く

```
3200 pause 20:P$=" ｺｳｼﾃ ｱﾀﾗｼｸ "+NAM$(C)+" ｶﾞ ﾅｶﾏﾆ ﾊｲﾘﾏｼﾀ｡":gosub *PR
3210 CM=CM+1
3220 goto *GRA
3230 *MUSIC
3240 MM$="G#.G#16>C#4<G#4>C#R<G#.G#16G#G#G#4R4":tone lfo 4,2,1,12,0,-12
3250 MM=MM+1+34*(MM=34):on MM restore 5000,5000,5010,5020,5030,5020,5030,5040,5050,5080,5050,5090,5050,5080,5050,5090,5100,5020,5030,5020,5030,5040,5050,5080,5050,5090,5050,5080,5050,5060,5060,5070,5100,5100
3260 read M3,M1$,M2$,M3$:if inkey$="M" then M4=M4 xor 11
3270 play "@10@V100T180L803"+string$(M3,MM$),"@=M4;@V95T180L805"+M1$,"@22@V120T18003L4"+M2$,"V12Y7,48Y6,25T180L408"+M3$,"R32"
3280 return
3290 *CHARACTER
3300 def chr$(92)=hexchr$("005AFFF7E7F5F1625A667EBDDBDBFF7E5A24814A185A7E3C")
3310 def chr$(93)=hexchr$("66FFFFEF467EFFFF1E3FDA76387AD9BA78E3E7FF7E66F7FF")
3320 def chr$(94)=hexchr$("001C14013FBFFFFF005D7F3FBFBFDFEE00416B3E8080E0B1")
3330 def chr$(95)=hexchr$("7F3E3E7F7FFFFF3E7F3C3C756AD4DE362102267F7FFFFF3E")
3340 def chr$(98)=hexchr$("3C7E7EDBC34200003040000000243C1834747890C0663C18")
3350 def chr$(99)=hexchr$("7EFFBD18B26666E750C8C6E64100000050ECF4F2F0640486")
3360 def chr$(100)=hexchr$("3466050B01420200306000000243C183C7EBCD880667C18")
3370 def chr$(101)=hexchr$("52CB85000006626150C8C6E64100000076FAF4F2F06444C6")
3380 def chr$(102)=hexchr$("003647017979632100001 83C54547C387CC8B8FE56567C3E")
3390 def chr$(103)=hexchr$("5BABF77278FEFF7E63D2AE3CCEABEC1047A7F77EFCFEFF5A")
3400 def chr$(104)=hexchr$("3040101080A044023C5AB9FBFBFFE7CB3C5A999999BDE7C3")
3410 def chr$(105)=hexchr$("00C09021014140009DFFBBE7EFDFDFFF81FF99A5A5C3C3FF")
3420 def chr$(106)=hexchr$("00222928010039123 87C54547C380010007C54547C3854FE")
3430 def chr$(107)=hexchr$("7E00FFFFFFFFFFFF1000E6EEDC981600FE00FEFEFEFEFE00")
3440 def chr$(108)=hexchr$("3C42A9ABABABABA9181611190F101020FEFEFE00EFEFEF00")
3450 def chr$(109)=hexchr$("A9FF81ABABABABFF205858B090000000FEFEFE00EFEFEF00")
3460 def chr$(110)=hexchr$("000008080C0C24240E0E0F0F3C3F3F3F000000000000020000")
3470 def chr$(111)=hexchr$("30309090C0C04040F0FDFDFDC0F7777000900000240000")
3480 def chr$(112)=hexchr$("00007E7E7C7C747400000000006061E1E0000000000000000")
3490 def chr$(113)=hexchr$("54545454545454007E7E7E7E7E7E7E000000000000000000")
3500 for I=114 to 128 step 2
3510 def chr$(I,2)=hexchr$("3C42A9ABABABABA9")
3520 def chr$(I+1,2)=hexchr$("A9FF81ABABABABFF")
3530 next I
3540 for I=0 to 127:A$=cgpat$($300+I-16*(I=16)):for L=1 to 16
3550 A=asc(mid$(A$,L,1)):mid$(A$,L,1)=chr$((A or int(A/2)) and ($FF xor 2^int(rnd*8)))
3560 next L:def chr$($100+I*2,0)=A$:next I
3570 for I=0 to 63:A$=cgpat$($3A1+I+192*(I=63)):for L=1 to 16
3580 A=asc(mid$(A$,L,1)):mid$(A$,L,1)=chr$((A or int(A/2)) and ($FF xor 2^int(rnd*8)))
3590 next L:def chr$($180+I*2+222*(I=63),1)=A$:next I
3600 return
3610 *SAVE
3620 play stop:play init:on error goto *ER3
3630 open "O",#1,"DATA"+str$(NUMBER)
3640 write #1,MX,MY,MZ,X,Y,CM,KIL
3650 for I=1 to 3
3660 write #1,LIFE(I),LEV(I),EX(I),CRM(I),MGP(I),MGL(I),STRG(I),SM(I),DFN(I),GOLD(I),NAM$(I),AT(I),D(I),A(I)
3670 next I
3680 for I=0 to 3
3690 write #1,X,Y
3700 next I
3710 for I=1 to 7
3720 write #1,K(I)
3730 next I
3740 for I=1 to 15
3750 write #1,K2(I)
3760 next I
3770 for I=0 to 25
3780 write #1,IT(I)
3790 next I
3800 close #1:on error goto 0
3810 kill "MAP No."+str$(NUMBER):bsave "MAP No."+str$(NUMBER),&H8000,&H7FFF,&H8000
3820 return
3830 *LOAD
```

```
 3840 open "I",#1,"DATA"+str$(NUMBER)
 3850 input #1,MX,MY,MZ,X,Y,CM,KIL
 3860 for I=1 to 3
 3870 input #1,LIFE(I),LEV(I),EX(I),CRM(I),MGP(I),MGL(I),STRG(I),SM(I),DFN(I),GOLD(I),NAM$(I),AT(I),D(I),
A(I)
 3880 next I
 3890 for I=0 to 3
 3900 input #1,X(I),Y(I)
 3910 next I
 3920 for I=1 to 7
 3930 input #1,K(I)
 3940 next I
 3950 for I=1 to 15
 3960 input #1,K2(I)
 3970 next I
 3980 for I=0 to 25
 3990 input #1,IT(I)
 4000 next I
 4010 close #1
 4020 return
 4030 *ER1
 4040 beep:cgen 1,0
 4050 resume 240
 4060 *ER3
 4070 kill "DATA"+str$(NUMBER)
 4080 resume 3630
 4090 ' DATA
 4100 data 08,D9,F5,C5,D5,E5,21,F5,05,7E,E6,CF,77,08,FE,80
 4110 data 38,0E,D6,A1,CB,27,C6,80,08,7E,F6,10,77,08,18,06
 4120 data FE,20,38,02,CB,27,D9,DF,03,DF,0F,08,D9,E1,D1,C1
 4130 data F1,08,D9,C9
 4140 '
 4150 data 77,71,86,84,67,2,87,75,87,75,85,86,84,67,2,92,67,88,71,70,71,84,87,86,87,2,92,71,70,81,2,88,67
,79,82,75,84,71,85
 4160 '
 4170 data 0,1,1,7,2,7,4,7,3,7,5,7,1,5,6,7,2,6,1,2,4,5,2,5,1,4,3,5,2,3,6,6
 4180 data ｶﾞﾗｽ,ｱｵ,ｱｶ,ﾑﾗｻｷ,ﾐﾄﾞﾘ,ﾐｽﾞｲﾛ,ｷﾝ,ｷﾞﾝ
 4190 data ﾜﾀｼﾊ ﾔｰﾇ｡ｻﾀﾝ ﾉ ﾏﾎｳﾃﾞ ｺｺﾆ ﾄｼﾞｺﾒﾗﾚﾃｼﾏｲﾏｼﾀ｡ｱﾅﾀ ﾊ ﾅﾆｦ ﾅｻﾘﾆ ｺｺﾍｲﾗｼﾀﾉﾃﾞｽｶ?｣,｢ﾜﾀｼｦ ﾀｽｹﾆｷﾀﾉﾃﾞｽｶ? ﾄﾃﾓ ｱ
ﾘﾃﾞｽﾜ｡ﾜﾀｼｦ ﾀｽｹﾙﾆﾊ ｻﾀﾝｦ ﾀｵｻﾅｹﾃﾊ ﾅﾗﾅｲﾉﾃﾞｽｶﾗ...ｱﾅﾀﾓ ｼｯﾃｲﾙﾄｵﾘ､ｻﾀﾝﾊ ﾌｼﾞﾐﾃﾞｽﾉﾖ｡ｿﾚﾃﾞﾓ ｲｸﾉﾃﾞｽｶ?｣
 4200 data ｢ｼｶﾀｱﾘﾏｾﾝﾜ｡ﾃﾞﾊ ｱﾀﾂ ｵｵｼｴｼﾏｼｮｳ｡ﾏｽﾞ ﾌｼﾞﾐﾉ ｻﾀﾝｦﾀｵｽ ﾎｳﾎｳﾃﾞｽ｡ｼﾞﾂﾊ ﾋﾄﾂﾀﾞｹｱﾙﾉﾃﾞｽ｡ｿﾚﾊ｢ｿﾛﾓﾝ ﾉ ｹﾝ｣ﾃﾞｽ｡｣,｢
ｺﾚﾆﾊ ｿﾛﾓﾝﾉ ﾏﾎｳｶﾞ ﾌｳｼﾞｺﾒﾃｱﾙﾉﾃﾞ､ｻﾀﾝﾄｲｴﾄﾞﾓ ﾀﾁｳﾁﾃﾞｷﾅｲﾃﾞｼｮｳ｡ｶﾅﾗｽﾞﾐﾂｹﾃｸﾀﾞｻｲ｡｣
 4210 data ｢ﾓｳﾋﾄﾂ､ﾌｯｶﾂﾉｼﾞｭﾓﾝ ｦ ｵｵｼｴｼﾏｼｮｳ｡ｼﾞｭﾓﾝﾊ｢,｣ ﾃﾞｽ｡｣,｢ｺﾚﾃﾞｽﾍﾞﾃ ｱﾅﾀﾆ ｵｵｼｴｼﾏｼﾀ｡ｶﾅﾗｽﾞ ｲｷﾃ ﾓﾄﾞｯﾃｷﾃｸﾀﾞｻｲ｡ｱ
ﾅﾀﾆ ｶﾐﾉ ｺﾞｶｺﾞ ｶﾞ ｱﾘﾏｽﾖｳﾆ ｲﾉｯﾃｲﾏｽ｡ｻﾖｳﾅﾗ...｣
 4220 '
 4230 data YOU WERE MARRIED TO HER,AND YOU CAME TO THE THRONE,,THE ENEMIES NEVER INVADED AGAIN,,"THEREFOR
E,YOU AND HER LIVED HAPPILY",FOR LONG LONG TIME.
 4240 '
 4250 '      NAME  : GOLD :  MGC : STR : DEF : SHAP : RACE
 4260 data Null,          0,      0,    1,    1,1      ,0
 4270 data ﾀﾝｹﾝ,         10,      0,    2,    0,2      ,1
 4280 data ﾐﾄﾞﾙｿｰﾄﾞ,     30,      0,    8,    1,2      ,1
 4290 data ｷ ﾉ ﾀﾃ,       20,      0,    0,    7,2      ,2
 4300 data ﾛﾝｸﾞｿｰﾄﾞ,     80,      0,   25,    8,1      ,1
 4310 data ﾃﾂ ﾉ ﾖﾛｲ,     90,      0,    0,   15,1      ,3
 4320 data ﾃﾂ ﾉ ﾀﾃ,     350,      0,    0,    8,1      ,2
 4330 data ﾎﾞｸﾄｳ,       300,      0,   10,    0,4      ,1
 4340 data ｷﾞﾝ ﾉ ﾖﾛｲ, 600,      0,    8,   20,1      ,3
 4350 data ｷﾞﾝ ﾉ ﾀﾃ,  450,      0,    2,   15,1      ,2
 4360 data ｼﾙﾊﾞｰｿｰﾄﾞ,1200,      0,   50,    5,1      ,1
 4370 data ｵｳｺﾞﾝ ﾉ ﾀﾃ,3650,    0,    0,    2,4      ,2
 4380 data ｵｳｺﾞﾝ ﾉ ﾖﾛｲ,2800,     0,    1,    5,1      ,3
 4390 data ｸﾘｽﾀﾙ ｿｰﾄﾞ,4500,     1,   60,   10,2      ,1
 4400 data ｾｲﾄﾞｳ ﾉ ﾖﾛｲ,5100,     0,    5,   30,4      ,3
 4410 data ﾋｶﾘ ﾉ ﾀﾃ,6000,      0,    1,   30,8     ,2
 4420 data ﾌﾞﾗｯﾃﾞｨｰｿｰﾄﾞ,1800,     2,   80,   50,4      ,1
 4430 data ﾌﾞﾗｯｸ ｱｰﾏｰ,1200,      3,   10,   80,4      ,3
```

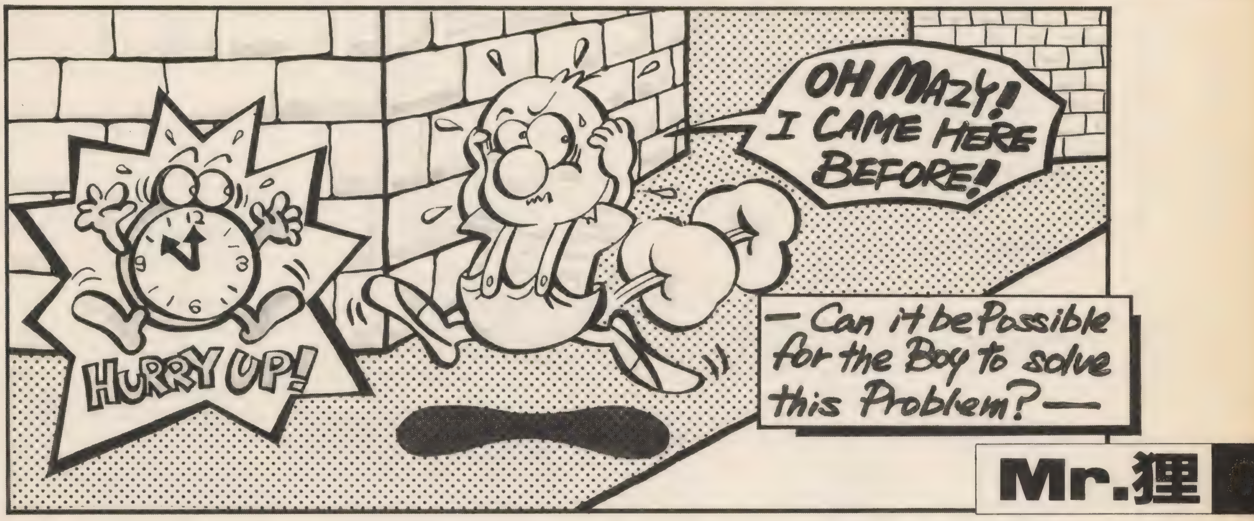
リスト続く

```
4440 data ﾌﾞﾗｯｸ ｼｰﾙﾄﾞ,1650,    1,     5,   80,4      ,2
4450 data ﾋｶﾘ ﾉ ﾂﾙｷﾞ,9800,      2,   60,   60,4      ,1
4460 data ﾏｻﾑﾈ,     10000,      5,   40,   80,8      ,1
4470 data ﾋｶﾘ ﾉ ﾖﾛｲ,7220,       3,   30,  120,6      ,3
4480 data ﾋｶﾘ ﾉ ﾀﾃ,15200,       4,   40,  100,6      ,2
4490 data ｿﾛﾓﾝ ﾉ ｹﾝ,106800,     5,  250,  250,8      ,1
4500 ' SHOP DATA
4510 data 4,5,6,7,8,  5,7,8,9,11,  8,9,11,12,13,  11,12,13,14,15
4520 data 13,14,15,17,18,  15,17,18,22,24
4530 '     NAME  LEV: STR: MGC: GOLD: EXP:NUMBER
4540 data ｺｳﾓﾘ,      1,   0,   0,    0,  1 ,4
4550 data ｽﾗｲﾑ,      1,   2,   0,    4,  1 ,1
4560 data ｺﾞﾌﾞﾘﾝ,   2,   1,   0,    6,  1 ,2
4570 data ｽｹﾙﾄﾝ,    2,   1,   0,    4,  2 ,1
4580 data ｵｵｶﾐ,      2,   2,   0,    0,  3 ,3
4590 data ﾐｲﾗ ｵﾄｺ, 3,   4,   0,    5,  6 ,1
4600 data ｵｵｶﾐ ｵﾄｺ,4,   4,   0,    8,  8 ,1
4610 data ﾒｲｼﾞ,      3,   0,   2,   10, 10 ,2
4620 data ｽｹﾙﾄﾝ ﾅｲﾄ,5,  6,   0,    6, 15 ,3
4630 data ｳｲｯﾁ,      4,   0,   2,   10, 11 ,2
4640 data ﾊﾞｲｷﾝｶﾞｰ,2, 100,   0,    0, 12 ,1
4650 data ｺﾞｰｽﾄ ﾅｲﾄ,7,  6,   0,   12, 18 ,2
4660 data ｸﾛｽ ﾅｲﾄ, 6,   8,   0,    9, 21 ,3
4670 data ｳｨｻﾞｰﾄﾞ,10,   0,   2,   10, 26 ,1
4680 data ﾊｲﾊﾟｰ ｳｨｯﾁ,9, 0,   2,    8, 22 ,1
4690 data ｷﾄｳｼ,      3,   0,   5,    2, 15 ,3
4700 data ﾎﾞｸｼ,      5,   0,   2,    6, 32 ,1
4710 data ﾌﾞﾗｯｸﾅｲﾄ,10, 10,   1,   12, 62 ,1
4720 data ﾚﾃﾞｨｰﾅｲﾄ,9,   8,   0,   10, 80 ,3
4730 data ｵｵ ﾀｶ,     6,   5,   0,    1, 36 ,6
4740 data ﾌﾞｼ,      10,  10,   0,   12, 92 ,5
4750 data ﾌﾞﾗｯﾃﾞｨｰﾅｲﾄ,18,12, 1,   18,120 ,1
4760 data ｳｨｽﾌﾟ,   12,  16,   0,   10, 95 ,3
4770 data ｳｲｽﾞｳｨｯﾁ,15,  0,   5,   20,102 ,2
4780 data ﾊｲﾊﾟｰｳｨｻﾞｰﾄﾞ,22,0, 5,   38,180 ,3
4790 data ｺﾞｰｽﾄ,20,     26,   3,    0,320 ,3
4800 data ｳｲｽﾞｳｲｻﾞｰﾄﾞ,28,0,  5,   50,605 ,3
4810 data ﾎｳｼ,      32,   0,   5,   28,856 ,5
4820 data ﾎﾟﾙﾀｰｶﾞｲｽﾄ,50,55,  5,    0,3250 ,2
4830 data ｿﾞﾝﾋﾞ,   60,  40,   4,  120,2667 ,6
4840 data ｺﾞｰﾙﾄﾞﾅｲﾄ,100,80,   1, 300,8550,4
4850 data ｻﾀﾝ,600,128,   1,100000,100000,1
4860 '
4870 data "█  █  █  █    ◢████ █████ ◢███◣"
4880 data "█  █  ███ █◣  ◢██  ███  ██  █"
4890 data "█  ██ ████◣◢███ ███  ██  █"
4900 data "█  ██ ███◥█◤██ ███  ██    "
4910 data "█  ██ ██ ◥ ██ ███  ██    "
4920 data "█  ██ ██    ██ ███  ██    "
4930 data "█  █████    ████ ████ ◥███◣"
4940 data "█  ██ ██    ██   ██  █   █"
4950 data "█  ██ ██    ██   ██  █   █"
4960 data "█  ██ ██    ██   ██  ██  █"
4970 data " ███ ██ ██    ██   ██  ██  █"
4980 data "  █ ██ ██    ██   ██  █◥██◤"
4990 ' MUSIC DATA
5000 data 2,A#4G#4C#4G#4A#A#4G#2&G#C4.D2RC4.D2R,<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,RBRBRBRBRBRBRBRB
5010 data 2,A#4.G#2RA#4.G#2R,<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,RBRBRBRBRBRBRBRB
5020 data 2,Q7G#4G#4G#G#4.A#4A#4Q8G#4A#4G#4.EC1,<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,RBRBRBRBRBRBRBRB
5030 data 2,Q7D4D4DD4.F4F4FF4.Q8G1,<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,RBRBRBRBRBRBRBRB
5040 data 1,,<F>B<F>B<F>BB8B8B8B8,RBRBRBB8B8B8B8
5050 data 2,B2A2B+4BRGA4.R4>CRCRCRC4<BG4A4.,<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,RBRBRBRBRBRBRBRB
5060 data 1,R4>CRCRCRC4<BG4A4.,{BBB}4L8B<F>B<F>B<F>L4B<F8>BB,{BBB}4L8BRBRBRL4BR8BB
5070 data 0,G1,B<FFFFFF>B<FFFFFFF8F8>B,BR1R2BR1R2,B
5080 data 2,BRBRBRBRB4B+A4.GA1F#B2,<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,RBRBRBRBRBRBRBRB
5090 data 1,G1,<F>B<F>B<F>B<F>B,RBRBRBRB
5100 data 1,,<F>B<F>B<F>B<F>B,RBRBRBRB
```

MSX・BASIC

32K以上

ホントに巨大なんだもん
MAZE



イラスト／加藤真澄

単純な名前だけど根性出てるゲームじゃん

簡単にいってしまえば、ただの迷路脱出ゲームなんだけど、とにかくマップがとんでもなく広くて一筋縄ではいかないのだ。カベの側面をたどって行けば出られるなんて法則は通用しないんじゃないかと思うほどである。Mr.狸君は、迷路脱出というアイデアにいくつか要素をつけ加えてゲームに仕立てているんだけど、着眼点がおもしろいのでちょっと紹介しよう。

迷路脱出ゲームには、よく時間がとり入れられているけど、ここではHPとしてあつかわれている。HPはヒットポイントの略だろうけど、別に戦わないからといって不自然だということはないのだ。それに、HPはどちらかといえば体力だから、動けば動くほど急激に減っていくという考え方がこのゲームではとり入れられている。さらに、時間だったら当然もどすことはできない（主人公が超能力者とかいう設定なら別だけど）が、HPなら主人公にエネルギーをあたえてあげれば回復させることもできるわけだ。ここではFOODがその役割を果たしている。

このほかにもKEYをとるという行動がある。階層になっている迷路の各階にカギがあって、それらがないと結局脱出することができないようになっている。

これら2つの大きな要素があるおかげで、このゲームは大きくさま変わりしておもしろくなったというわけだ。

広いんだからぁ…。

実行方法

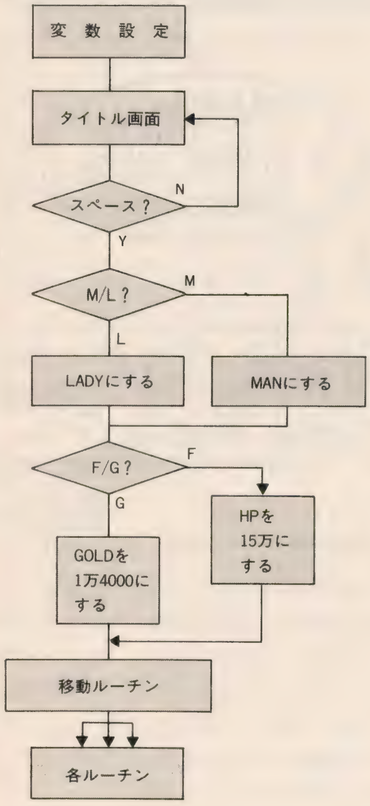
リストをまちがいなく打ちこんだらセーブ。とくに"FONT"はまちがえようによっては画面がきたなくなって、ちょい悲惨になってしまうので気をつけよう。

実行は、まずマップデータをつくることから始める。データのつくり方は、マップデータ専用のテープを用意して、SAVE　1～4を順番にRUNさせる。プログラムをRUNさせるたびに、テープを差しかえることを忘れずに。たとえば、SAVE　1をロードしたあと差しかえ作業を忘れてRUNさせたために、次に入っていたSAVE　2のプログラムを消してしまったということがないように。"FONT"をロードしてRUN。そのあと"MAZE"をロードして

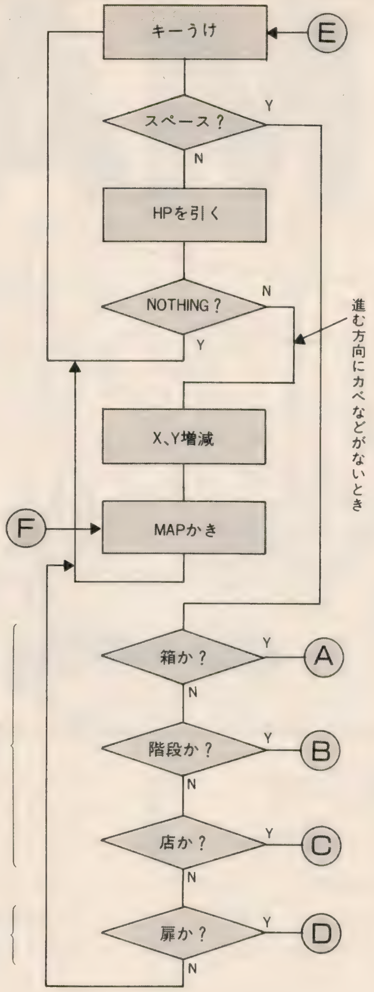
プログラムについて

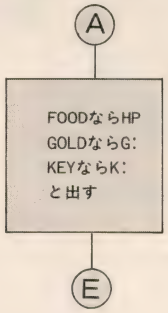
オールBASICなので、
むずかしいことはありません。

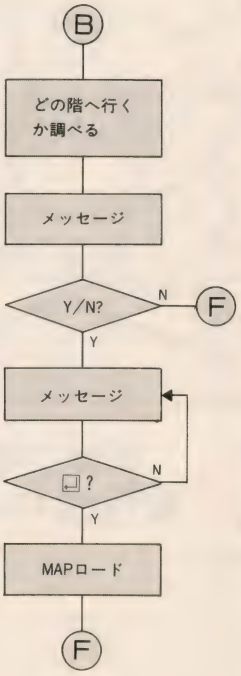
メインF

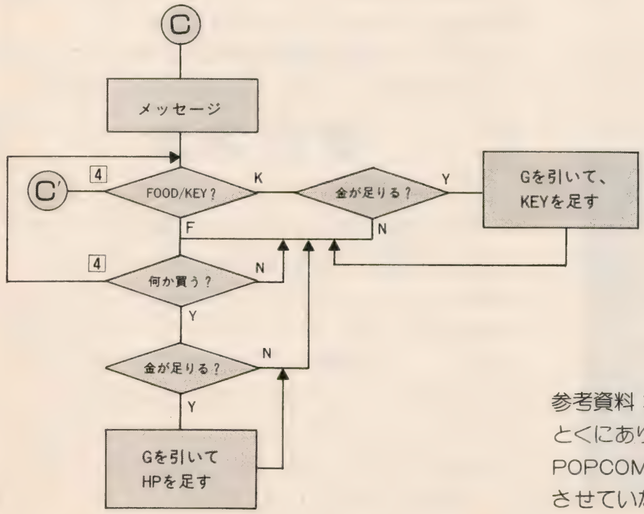


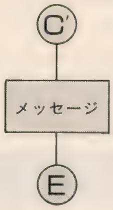
移動ルーチン

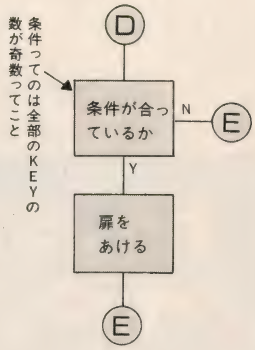












参考資料：
とくにありませんが、文字の表示方法については
POPCOM1987年３月号 P.261「にゅん」を参考に
させていただきました。

RUN。

リストにはこのほか、SAVE　1～4という4つのプログラムがある。それぞれRUNさせると各階のマップデータをテープにセーブするようになっている。SAVE　1はMAP1を、SAVE2はMAP2をというぐあいだ。これらのデータを、階段の上り下りのときにロードする。

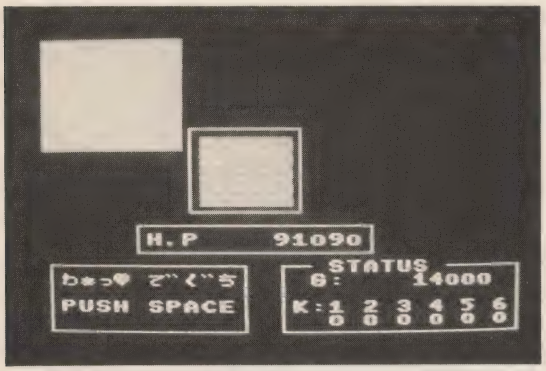
STORY

何を思ったのか、キミは友だちの前でだいそれたことをいってしまった。それは巨大迷路から2時間以内に脱出してやるという、とんでもないことだ。その迷路は、平均脱出時間5時間と、あまりに大きいので、中に食料品店があるほどだ。結果はどうみてもキミが不利だけど、もし、成功したら数人の居合わせた友だちが1人500円ずつくれるというのだ（カケごとはいけないよ）。キミはさらにその500円に目がくらんで、迷路の中に入っていってしまった。気合い十分がんばって脱出しよう。

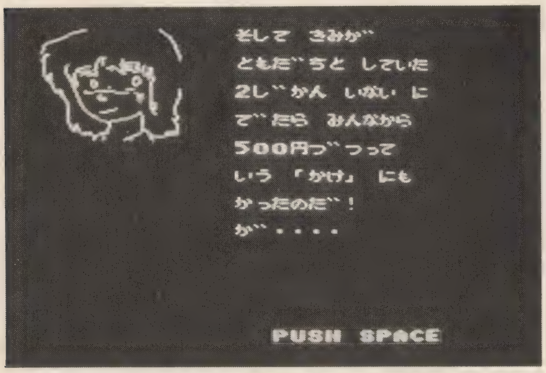
このストーリー設定は表面上はゲームとはまったく関係ないように思える。しかし、ゲームは最後までやってみなければわからない。はたして、キミの見るものは……。

遊び方

迷路内を歩きまわって6種類のカギを見つけて、扉をあけて脱出しよう。はたして、どこにあるのだろうか。そのとき、HPに気をつけよう。0になるとゲームオーバーだ。HPはふつう何もしていなくても減ってしまうが、歩くとさらに急激に減っていく。HPを回復させるためには道に落ちている箱の中のFOODをとるか、FOODを店で買えばいい。箱のあけ方は簡単。“？”の上に枠を持っていって、スペースキーを押せばOK。次に、店へも箱のときと同じ操作を行えば入ることができる。中では買いたいものの数字をキーで指定して買うことができる。ただし、FOODを買うときに4のキーを同時に押すと、いちばん最初のFOODとKEYの選択モードにもどり、そのモードでさらに4のキーを押すと外へ出られる。物を買うときはくれぐれもまちがわないようにしてキーを押すようにしよう。あとで説明するけど、初期設定でLADYを選んでいると男の店へ、MANのときには女の経営者のいる店へ行くと物が2割引きになるのだ。男の店か女の店かは、メッセージで判断することができる。



男の子と女の子、どっちを選ぶ？



“カケ”はいけないよ。

初期設定

ゲームを始めるときにまず、男か女かを決めることができる。目立った差はないけど物を安く買える店がちがってくる。

次に、FOODをベースにゲームを展開させるかそれともGOLD中心にするかを決める。

FOODをとるとスタートの状態でHPが15万に設定される。このときのGOLDは0になる。

GOLDをとるとGポイントは1万4000、HPは10万に設定される。

操作の仕方

迷路の中の移動はカーソルキーで行う。階段の上り下りは、UP STEPとDOWN STEPの上に来てスペースキーを押すと、上り下りするかどうかきいてくるので、Yを押すと再びメッセージが出てくる。Nを押すとゲーム画面にもどることができる。Yを押してメッセージが出たら⏎を押すとテープからマップデータを読み出して終了後にゲームを再開する。Y／Nをきいてきたときに、一度キーを押しても反応しないことがあるので、しつこく押し続ければだいじょうぶだ。

ドアに出会ったら、スペースキーを押すとメッセージが出てドアが開く。「じょうけん」というのはすべてのKEYの個数が奇数であることだ。

補　足

●SHOPで……

キーの値段は、No.1 KEYが2万GOLD、No.2 KEYが4万GOLD、No.3 KEYが6万GOLD、No.4 KEYが8万GOLDだ。

じつは迷路はダンジョンタイプで、カギについている数字は何階かを表すものなんだ。だから、MAP 1ならその階

のSHOPでNo.1のKEYが手に入るといったぐあいだ。

●箱について……

箱の中身については、GOLDかKEYかFOODかという最低限のことしか決まっていない。何番のKEYか、HP何万アップのFOODか、GOLDがいくら入っているかというようなことは箱をあけてみたときのお楽しみというわけだ。

●SHOP&階段

移動モードにもどったときは、一度どこかへ移動しないかぎり、店に入ったり階段の上り下りをしたりすることはできない。

●スタート時に

ゲーム画面の表示のあと、すぐに「ロードしますがいいですか?」ときいてくるけど、絶対にNを押してはいけない。もし押すとプログラムを止めないとゲームができなくなる。それ以外のときはNを押してもだいじょうぶだ。

最後に

作者のMr.狸君は、迷路のMAPを同封してくれたけど、迷った結果、のせないことにした。ちょっと意地悪かなあ?でも、マッピングする楽しみを優先っていうことで、プレイする人はひとつ根性を出してがんばってほしい。

FONT

```
10 ' === FONT SET PROGRAM ===
20 SCREEN 1,2,0:KEY OFF:WIDTH 29:COLOR 15,1,1:LOCATE 9,6:PRINT"SET START"
30 ' ==    ｷｬﾗｸﾀ    ==
40 FOR A=1 TO 19:READ B,A$:FOR A1=1 TO 16 STEP 2:VPOKE BASE(7)+B+A1¥2,VAL("&H"+MID$(A$,A1,2)):NEXT A1,A
50 FOR A=21 TO 25:READ A$:VPOKE BASE(6)+A,VAL("&H"+A$):NEXT
60 FOR A=384 TO 727:VPOKE BASE(7)+A,(VPEEK(A)/2) OR VPEEK(A):NEXT:LOCATE 6,7:PRINT"FONT SET     OK."
70 FOR B=0 TO 1:A1$="":READ A$:FOR A=1 TO 64 STEP 2:A1$=A1$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,A,2))):NEXT:SPRITE$(32+B)=A1$
80 LOCATE 6,8+B:PRINT"SPRITE";B+1;"SET OK.":NEXT
90 FOR C=0 TO 1
100 FOR B=0 TO 15:A1$="":READ A$:FOR A=1 TO 64 STEP 2:A1$=A1$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,A,2))):NEXT:SPRITE$(C*16+B)=A1$:NEXT
110 LOCATE 6,10+C:PRINT"SPRITE";C+3;"SET OK.":NEXT
120 LOCATE 1,12:PRINT"MAIN PROGRAM を LOAD してください。"
130 ' ==    DATA    ==
140 ' --- FONT ---
150 DATA 384,0070888888887000,1344,3C42FFC381818DBD
160 DATA 1352,3C42FFC381818DBD,1376,0000000000000000
170 DATA 1384,3C428181A18181FF,1416,F7F7F700FEFEFE00
180 DATA 1472,0004400010024000,1480,003C66061C001800
190 DATA 1536,003C66061C001800,1576,003C66061C001800
200 DATA 1584,003C66061C001800,1592,003C66061C001800
210 DATA 1600,01051555575F7F00,1608,01051555575F7F00
220 DATA 1616,01051555575F7F00,1624,FF818595D5D5D5FF
230 DATA 1632,FF818595D5D5D5FF,1640,FF818595D5D5D5FF,1488,0000000000000000
240 ' --- COLOR
250 DATA E1,6F,F4,F4,E1
260 ' --- SPRITE 1
270 DATA FF80808080808080FF00000000000000C0404040404040404C00000000000000
280 ' --- SPRITE 2 ---
290 DATA 1010204428112442 7E0A082A2A4A48082020 7E428242241824C318046010 0C02
300 ' --- MAN ---
310 DATA 000070 21D2340F8102040800000000000000186780000000000000000000000
320 DATA 6000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
330 DATA 0000000000000000000000000000000C00000000000000000000000000000000
340 DATA C0300C0300000000000000000000000000000000080C04020101808040402020 2
350 DATA 0000010305050909010101216161A0A0000000020400C0C0A0A090804040400212
360 DATA 00000000040F17383 0E05CA24047186000000102060 4C4B40C00000000000000
370 DATA 72C2030000000001473E0808010608000000C020201F79999060201 8E0E0A0A0
380 DATA 00000000000000009868280404020204020202020202020100000101017A4A
390 DATA 0101010000000000000000000000000121189CDC7291800000000000000000 0
400 DATA 8202000 01C0080808080404020201000000000C4340404030000000000000000
410 DATA 04040403FF00000000000000000001F20E04000000E0783000000000000000080
420 DATA 040404040405050202020404040 0324AB60E1494141828D0D030D01060604 0
430 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
440 DATA 080804040201000000000000000000000000017E4058279C40300D0202061C2448
450 DATA C0064121FE000011EE000000000000000404041C204083 1C2020502020400000 0
460 DATA 2ACB0A046484010404070406040810204080000000000000000000808 0C040202 0
470 ' --- LADY ---
480 DATA 0000000000000718204040408080306000010608 30C00000000000000000000 0
490 DATA 38C0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
```

```
500 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
510 DATA 0201000000000000000000000000000000080402010100808040404020202010
520 DATA 40C04040404040404048583838180804000000000810101010110 90D07070203
530 DATA 00000000000E70C4EE1B2600000181811C282848484043804040C00000804040
540 DATA 000404050AC7A7970C06000000000000000000F808D99ACA3A01011828242428
550 DATA 000000000000606060A0A05050102020010100000000000000000000000000000
560 DATA 04040202010000000000000000000000020181C1C04060201010080808080808
570 DATA 810000088F80804040402020101008044081007F0010203C1C00000000000011E
580 DATA 000001C03F000000000000000020C0001000E000100E0C060804000000000004
590 DATA 2020202020202020203830383810100000010101010102020204040404040404
600 DATA 0000000000000000000000000000000000080808080804050503010000000000
610 DATA 02010000000080808040402E1B0000000080C0201C0301010102021E28C88488
620 DATA 0000000FF0000000000000000001020C32C202020202020203020418608040
630 DATA 080000000000000000000080406030F201004020200E040402020202022A6A748000000
```

MAZE

```
10 ' *********************
20 ' *                   *
30 ' *  === M A Z E ===  *
40 ' *                   *
50 ' *     for [MSX] 32K *
60 ' *                   *
70 ' *********************
80 '
90 CLEAR 10000:DIM MP$(80)
210 MP=2:X=1:Y=1:GP=14000:HP=100000!:KY$="000000":SW=0
220 ' ==    ﾀｲﾄﾙ & PLAYER    ==
230 CLS:LOCATE,2:FOR A=2 TO 22:READ A$:PRINT A$:NEXT
240 IF INKEY$<>" " GOTO 240
250 CLS:LOCATE 2,7:INPUT"[1] MAN    [2] LADY";S:IF S<1 OR S>2 GOTO 250
260 CLS:LOCATE 2,7:INPUT"[1] GOLD   [2] FOOD";A:IF A=2 THEN GP=0:HP=150000!
290 ' ==    SCREEN PRINT    ==
300 CLS:LOCATE 9,7:PRINT"┌─────┐":LOCATE 9,13:PRINT"└─────┘"
310 FOR A=8 TO 12:LOCATE 9,A:PRINT"|     |":NEXT
320 LOCATE 6,14:PRINT"┌───────────┐":LOCATE 6,15:PRINT"|           |":LOCATE 6
,16:PRINT"└───────────┘"
330 LOCATE 1,17:PRINT"┌──────────┐ ┌─ STATUS ───┐";:LOCATE 1,22:PRINT"└─────────
─┘ └──────────┘";
340 FOR A=18 TO 21:LOCATE 1,A:PRINT"|          | |          |";:NEXT
360 FOR A=1 TO 8:LOCATE 1,A:PRINT"ｺｺｺｺｺｺｺｺｺ":NEXT:FOR A=8 TO 56 STEP 16:FOR B=8 T
O 56 STEP 16:PUT SPRITE (A-8)/16*4+(B-8)/16,(B+16,A-1),15,(A-8)/16*4+(B-8)/16+((
S-1)*16):NEXT B,A
370 GOSUB 1150:XY$(3)="ﾉ":GOSUB 1000
390 ' ==    GAME START    ==
400 XY$(3)=MID$(MP$(Y),X,1):IF X>1 THEN XY$(2)=MID$(MP$(Y),X-1,1) ELSE XY$(2)="ｱ
"
410 IF X<80 THEN XY$(4)=MID$(MP$(Y),X+1,1) ELSE XY$(4)="ｱ"
420 IF Y>1 THEN XY$(1)=MID$(MP$(Y-1),X,1) ELSE XY$(1)="ｱ"
430 IF Y<80 THEN XY$(5)=MID$(MP$(Y+1),X,1) ELSE XY$(5)="ｱ"
450 WS=0:S1=STICK(0):S2=STRIG(0):IF S1=0 GOTO 560
452 IF HP=<0 GOTO 1220
454 IF HP-21=<0 THEN HP=0 ELSE HP=HP-21
456 LOCATE 7,15:PRINT USING"H.P ########";HP
460 IF S1=1 AND XY$(1)<>"ｱ" AND XY$(1)<>"ｴ" THEN SY=-1 ELSE IF S1=5 AND XY$(5)<>
"ｱ" AND XY$(5)<>"ｴ" THEN SY=1 ELSE SY=0
470 IF S1=3 AND XY$(4)<>"ｱ" AND XY$(4)<>"ｴ" THEN SX=1 ELSE IF S1=7 AND XY$(2)<>"
ｱ" AND XY$(2)<>"ｴ" THEN SX=-1 ELSE SX=0
480 IF SX=0 AND SY=0 GOTO 450 ELSE X=X+SX:Y=Y+SY:IF X>2 AND X<79 AND Y>2 AND Y<7
9 THEN XS=10:YS=8:XC=5:YC=5:C1=4:GOTO 540
490 IF X>2 THEN XS=10 ELSE XS=13-X
500 IF Y>2 THEN YS=8 ELSE YS=11-Y
510 XC=-3*(X=1 OR X=80)-4*(X=2 OR X=79)-5*(X>2 AND X<79):YC=-3*(Y=1 OR Y=80)-4*(
Y=2 OR Y=79)-5*(Y>2 AND Y<79):C1=YC-1
530 FOR A=8 TO 12:LOCATE 10,A:PRINT"ｱｱｱｱｱ":NEXT
540 B=Y-(10-YS):FOR A=YS TO YS+C1:LOCATE XS,A:PRINT MID$(MP$(B),X-(12-XS),XC):B=
B+1:NEXT
```

リスト続く

```
542 IF HP=<0 GOTO 1220
544 IF HP-160=<0 THEN HP=0 ELSE HP=HP-160
546 LOCATE 7,15:PRINT USING"H.P ########";HP
550 IF WS=1 GOTO 400 ELSE SW=0:IF MP=2 AND X=36 AND Y=1 GOTO 1270 ELSE 400
560 ' -------
570 IF SW=1 OR S2=0 GOTO 452
580 SW=1:IF XY$(3)="ｨ" OR XY$(3)="ｩ" THEN GOSUB 630
590 IF XY$(3)="ｹ" OR XY$(3)="ﾀ" OR XY$(3)="ﾅ" THEN GOSUB 940
600 IF XY$(3)>"ﾇ" AND XY$(3)<"ﾎ" THEN GOSUB 1000
610 IF XY$(1)="ｭ" THEN GOSUB 1080
620 GOTO 400
630 ' ==    SHOP    ==
640 LOCATE 2,19:PRINT" S H O P":FOR A=0 TO 300:NEXT:LOCATE 2,19:PRINT SPC(8)
650 IF S=1 THEN S$="ｨ" ELSE S$="ｩ"
660 IF XY$(3)=S$ THEN SF=1 ELSE SF=2
670 IF XY$(3)="ｨ" AND SF=1 THEN LOCATE 2,18:PRINT"らっしゃい":LOCATE 2,19:PRINT"なに かう
の?" ELSE IF XY$(3)="ｨ" AND SF=2 THEN LOCATE 2,18:PRINT"あ いらっしゃい":LOCATE 2,19:PRI
NT"なに かいます?"
680 IF XY$(3)="ｩ" AND SF=1 THEN LOCATE 2,18:PRINT"いらっしゃい まあせ":LOCATE 2,19:PRINT"
なにか゛ いります?" ELSE IF XY$(3)="ｩ" AND SF=2 THEN LOCATE 2,18:PRINT"いらっしゃいませっ♥":LOCAT
E 2,19:PRINT"なんに します?♥"
690 LOCATE 16,1:PRINT"〔1〕 FOOD":LOCATE 16,3:PRINT"〔2〕 KEY"
695 A$=INKEY$:IF NOT(A$="1" OR A$="2" OR A$="4") GOTO 695
700 FOR A=1 TO 13:LOCATE 16,A:PRINT SPC(13):NEXT
710 IF A$="1" GOTO 720 ELSE IF A$="2" GOTO 850 ELSE IF A$="4" GOTO 900
720 LOCATE 16,1:PRINT"〔1〕 30000 UP":LOCATE 21,2:PRINT"FOOD":LOCATE 18,3:PRINT"30
000 G.P"
730 LOCATE 16,5:PRINT"〔2〕 50000 UP":LOCATE 21,6:PRINT"FOOD":LOCATE 18,7:PRINT"50
000 G.P"
740 LOCATE 16,9:PRINT"〔3〕 70000 UP":LOCATE 21,10:PRINT"FOOD":LOCATE 18,11:PRINT"
70000 G.P"
750 A$=INKEY$:IF A$="1" THEN SA=30000:SB=30000 ELSE IF A$="2" THEN SA=50000!:SB=
50000! ELSE IF A$="3" THEN SA=70000!:SB=70000! ELSE IF A$="4" GOTO 840 ELSE 750
760 SC=-.8*(SF=2)-1*(SF=1):IF GP-INT(SB*SC)<0 GOTO 810
770 FOR A=18 TO 21:LOCATE 2,A:PRINT SPC(10):NEXT
780 IF XY$(3)="ｨ" AND SF=1 THEN LOCATE 2,18:PRINT"あ はい":LOCATE 2,19:PRINT SB;"た゛
よ" ELSE IF XY$(3)="ｨ" AND SF=2 THEN LOCATE 2,18:PRINT"あ はいはい":LOCATE 2,19:PRINT
INT(SB*SC);"て゛す"
790 IF XY$(3)="ｩ" AND SF=1 THEN LOCATE 2,18:PRINT"あ はい":LOCATE 2,19:PRINT SB;"て゛
す" ELSE IF XY$(3)="ｩ" AND SF=2 THEN LOCATE 2,18:PRINT"あ はーい♥":LOCATE 2,19:PRINT
INT(SB*SC);"よっ♥"
800 HP=HP+SA:GP=GP-INT(SB*SC):GOSUB 1150:GOTO 830
810 IF S=1 THEN LOCATE 2,21:PRINT"あれ かねか゛たらん" ELSE LOCATE 2,21:PRINT"あれ おかねたんない"
820 FOR A=0 TO 300:NEXT:IF S=1 THEN LOCATE 2,21:PRINT"なに かうかな    " ELSE LOCATE 2,
21:PRINT"なに かおーかなっと"
830 FOR A=1 TO 13:LOCATE 16,A:PRINT SPC(13):NEXT:IF A$="4" GOTO 690 ELSE 720
840 FOR A=18 TO 21:LOCATE 2,A:PRINT SPC(10):NEXT:A$="4":GOTO 830
850 ' ---
855 FOR A=18 TO 21:LOCATE 2,A:PRINT SPC(10):NEXT
860 SB=20000*MP:SA=-.8*(SF=2)-1*(SF=1):IF GP-SB*SA<0 GOTO 810
870 IF XY$(3)="ｨ" AND SF=1 THEN LOCATE 2,18:PRINT"あ はい":LOCATE 2,19:PRINT SB;"た゛
よ" ELSE IF XY$(3)="ｨ" AND SF=2 THEN LOCATE 2,18:PRINT"あ はいはい":LOCATE 2,19:PRINT
INT(SB*SA);"て゛す"
880 IF XY$(3)="ｩ" AND SF=1 THEN LOCATE 2,18:PRINT"あ はい":LOCATE 2,19:PRINT SB;"て゛
す" ELSE IF XY$(3)="ｩ" AND SF=2 THEN LOCATE 2,18:PRINT"あ はーい♥":LOCATE 2,19:PRINT
INT(SB*SA);"よっ♥"
890 GP=GP-SB*SA:S$=MID$(KY$,MP,1):SC=VAL(S$):SC=SC+1:MID$(KY$,MP,1)=RIGHT$(STR$(
SC),1):GOSUB 1150
895 FOR A=0 TO 400:NEXT:GOTO 840
900 ' ---
905 FOR A=18 TO 21:LOCATE 2,A:PRINT SPC(10):NEXT
910 IF XY$(3)="ｨ" AND SF=1 THEN LOCATE 2,18:PRINT"ありか゛とさん":LOCATE 2,19:PRINT"また
と゛ーそ゛" ELSE IF XY$(3)="ｨ" AND SF=2 THEN LOCATE 2,18:PRINT"ありか゛とう":LOCATE 2,19:PR
INT"また きてくた゛さい"
920 IF XY$(3)="ｩ" AND SF=1 THEN LOCATE 2,18:PRINT"ありか゛と":LOCATE 2,19:PRINT"また と゛
うそ゛" ELSE IF XY$(3)="ｩ" AND SF=2 THEN LOCATE 2,18:PRINT"ありか゛とう♥":LOCATE 2,19:PRI
NT"また きてねー♥"
930 FOR A=1 TO 13:LOCATE 16,A:PRINT SPC(13):NEXT:FOR A=0 TO 300:NEXT:FOR A=18 TO
 21:LOCATE 2,A:PRINT SPC(10):NEXT:SW=1:RETURN 390
940 ' ==    ﾀｶﾗ    ==
950 IF XY$(3)="ｹ" THEN SA=INT(RND(-TIME)*25000):LOCATE 2,18:PRINT"GET MONEY":LOC
ATE 2,19:PRINT SA;"G.P":GP=GP+SA:GOTO 990
```

```
960 IF XY$(3)="ﾀ" THEN SA=INT(RND(-TIME)*10*.6)+1:LOCATE 2,18:PRINT"GET KEY":LOC
ATE 5,19:PRINT"NO.";SA ELSE 975
970 SB=VAL(MID$(KY$,SA,1)):IF SB=<9 THEN SB=SB+1:S$=RIGHT$(STR$(SB),1):MID$(KY$,
SA,1)=S$
975 IF XY$(3)<>"ﾅ" GOTO 990
980 SA=INT(RND(-TIME)*10):SB=-30000*(SA>=0 AND SA=<3)-50000!*(SA>=4 AND SA=<6)-7
0000!*(SA>=7)
985 LOCATE 2,18:PRINT"GET FOOD":LOCATE 3,19:PRINT SB;"UP":UP=UP+SB
990 GOSUB 1150:FOR A=0 TO 350:NEXT:FOR A=18 TO 21:LOCATE 2,A:PRINT SPC(10):NEXT:
MID$(MP$(Y),X,1)="ｬ":RETURN 390
1000 ' ==    STEPS    ==
1010 SA=-1*(XY$(3)="ﾈ")-2*(XY$(3)="ﾉ" OR XY$(3)="ﾋ")-3*(XY$(3)="ﾊ" OR XY$(3)="ﾌ"
)-4*(XY$(3)="ﾍ")
1011 LOCATE 2,18:PRINT"MAP";SA;"へ"
1012 LOCATE 2,19:PRINT"いきますが "
1013 LOCATE 2,20:PRINT"いいで すか?"
1014 IF INKEY$="Y" OR INKEY$="y" THEN FOR A=18 TO 21:LOCATE 2,A:PRINT SPC(10):NE
XT ELSE IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" GOTO 1070 ELSE 1014
1015 LOCATE 2,18:PRINT"MAP";SA;"を"
1016 LOCATE 2,19:PRINT"LOAD します."
1017 LOCATE 2,20:PRINT"TAPEを あわせて"
1018 LOCATE 2,21:PRINT"くだ さい."
1019 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 1019
1020 MP=SA:IF MP=1 THEN OPEN"CAS:MAP 1"FOR INPUT AS #1 ELSE IF MP=2 THEN OPEN"CA
S:MAP 2"FOR INPUT AS #1
1025 IF MP=3 THEN OPEN"CAS:MAP 3"FOR INPUT AS #1 ELSE IF MP=4 THEN OPEN"CAS:MAP
4"FOR INPUT AS #1
1027 PUT SPRITE 16,(0,209),15,32
1030 FOR SA=1 TO 80:INPUT#1,MP$(SA):NEXT
1040 FOR A=8 TO 12:LOCATE 10,A:PRINT"ｬｬｬｬｬ":NEXT:IF MP>2 THEN A$="B" ELSE A$="F"
1050 A=-1*(MP=2 OR MP=3)-2*(MP=1 OR MP=4):LOCATE 11,10:PRINT A$;A
1060 A=-&H9F*(MP=1)-&H6F*(MP=2)-&HDF*(MP=3)-&H4F*(MP=4):VPOKE BASE(6)+22,A:FOR A
=0 TO 700:NEXT
1065 PUT SPRITE 16,(111,78),15,32
1070 FOR A=18 TO 21:LOCATE 2,A:PRINT SPC(10):NEXT:WS=1:CLOSE:RETURN 490
1080 ' ==    DOOR    ==
1090 FOR A=1 TO 6:SA=VAL(MID$(KY$,A,1)):IF SA MOD 2=1 THEN NEXT ELSE A=6:NEXT:GO
TO 1130
1100 LOCATE 2,18:PRINT"あなたは":LOCATE 2,19:PRINT"すべ ての":LOCATE 2,20:PRINT"じ ょうけん を
":LOCATE 2,21:PRINT"PUSH SPACE"
1110 IF INKEY$=" " THEN FOR A=18 TO 21:LOCATE 2,A:PRINT SPC(10):NEXT ELSE 1110
1120 LOCATE 2,18:PRINT"みたして":LOCATE 2,19:PRINT"ここに きました":LOCATE 2,21:PRINT"PUSH
SPACE"
1122 IF INKEY$=" " THEN FOR A=18 TO 21:LOCATE 2,A:PRINT SPC(10):NEXT ELSE 1122
1124 LOCATE 2,18:PRINT"とび らを":LOCATE 2,19:PRINT"あけて":LOCATE 2,20:PRINT"あげ ましょう"
1126 FOR A=12 TO 2 STEP -2:MID$(MP$(A),36,1)="ｬ":NEXT:LOCATE 12,9:PRINT" "
1128 KY$="000000":FOR A=0 TO 350:NEXT:GOTO 1140
1130 LOCATE 2,18:PRINT"KEYの":LOCATE 2,19:PRINT"じ ょうけん が ":LOCATE 2,20:PRINT"あって
いません":FOR A=0 TO 400:NEXT
1140 FOR A=18 TO 21:LOCATE 2,A:PRINT SPC(10):NEXT:GOSUB 1150:RETURN 390
1150 ' ==    STATUS PRINT    ==
1160 LOCATE 7,15:PRINT USING"H.P ########";HP:LOCATE 16,18:PRINT USING"G: ######
##";GP
1170 LOCATE 15,20:PRINT"K:1 2 3 4 5 6":FOR A=17 TO 27 STEP 2:LOCATE A,21:PRINT M
ID$(KY$,(A-17)/2+1,1):NEXT
1180 RETURN
1220 ' ==    GAME OVER    ==
1230 IF S=1 THEN LOCATE 2,18:PRINT"も-だ めだ っ!":LOCATE 2,19:PRINT"はら へって":LOCATE 2
,20:PRINT"うご けんっ":GOTO 1250
1240 LOCATE 2,18:PRINT"も-だ めぇ ":LOCATE 2,19:PRINT"おなか へっちゃって":LOCATE 2,20:PRINT"
うご けない-"
1250 LOCATE 2,21:PRINT"PUSH SPACE":IF INKEY$<>" " GOTO 1250 ELSE CLS:PUT SPRITE
0,(0,208)
1260 LOCATE 9,11:PRINT"GAME OVER":IF INKEY$<>" " GOTO 1260 ELSE 90
1270 ' ==    ENDING    ==
1280 IF S=1 THEN LOCATE 2,18:PRINT"で ぐ ちだ ぁっ!" ELSE LOCATE 2,18:PRINT"わぁっ♥ で ぐ ち
"
1290 LOCATE 2,20:PRINT"PUSH SPACE":IF INKEY$<>" " GOTO 1290
1299 RESTORE 2000:CLS
1300 PUT SPRITE 16,(0,209)
1302 READ A:IF A=100 GOTO 1305 ELSE FOR B=1 TO A:READ A$:LOCATE 12,23:PRINT A$:P
RINT:NEXT
```

リスト続く

```
1303 AA=22-(A*2):FOR A=1 TO AA:LOCATE,23:PRINT:NEXT
1304 LOCATE 14,23:PRINT"PUSH SPACE";:IF INKEY$<>" " GOTO 1304 ELSE PRINT:PRINT:G
OTO 1302
1305 CLS:FOR A=191 TO 75 STEP -1:PUT SPRITE 16,(117,A),15,33:NEXT
1306 GOTO 1306
1390 ' ==     TITLE DATA     ==
1400 DATA "   ｱ   ｱ   ｱ   ｱｱｱｱｱ ｱｱｱｱｱ"
1410 DATA "   ｱｱ ｱｱ  ｱ ｱ      ｱ  ｱ"
1420 DATA "   ｱ ｱ ｱ ｱ   ｱ   ｱ   ｱｱｱｱ"
1430 DATA "   ｱ   ｱ ｱｱｱｱｱ  ｱ    ｱ"
1440 DATA "   ｱ   ｱ ｱ   ｱ ｱｱｱｱｱ ｱｱｱｱｱ",""
1450 DATA "   ｺ  ｺ   ｺｺ   ｺｺｺｺｺ ｺｺｺｺｺ"
1460 DATA "  ｺ ｺｺｺ  ｺ  ｺ      ｺ   ｺ"
1470 DATA " ｺ     ｺ ｺ ｺｺ ｺ   ｺ     ｺｺｺ"
1480 DATA "ｺ      ｺｺ      ｺ  ｺｺｺｺｺ  ｺｺｺｺｺ"
1490 DATA "",""
1500 DATA " ﾊ ･･ UP STEP    ｱ ･･･ WALL",""
1510 DATA " ﾌ ･･ DOWN STEP ｮ ･･･ DOOR",""
1520 DATA " ﾀ ･･ BOX        ｨ ･･･ SHOP",""
1530 DATA "",""
1540 DATA "          [PUSH SPACE]"
2000 DATA 4,"おめでとう!","ついに きみは","この 「MAZE」から","でたのだ!."
2010 DATA 8,"そして きみが","ともだちと していた","2じかん いない に","でたら みんなから"
2020 DATA "500円づつって","いう 「かけ」 にも","かったのだ!","が ...."
2030 DATA 5,"そとに きみの","ともだちの すがた","など なかった..."
2040 DATA "まあ、ふつうに","かんがえれば、"
2050 DATA 6,"ともだちが","なんにもせず に","2じかん も"
2060 DATA "まっててくれるってのも","ちょっと むしのいい","はなしだ."
2070 DATA 6,"つまり きみは、","はめられた わけだ.","でも あすになれば"
2080 DATA "ともだちは、","なにくわぬ かおで","きみに あうだろう."
2090 DATA 5,"だから きみも","おこったり しちゃ","いけない"
2100 DATA "あっさり だまされた","きみも わるいんだ."
2110 DATA 9,"ま、いえで ゆっくり","あたま... もとい","にえくり かえった","はらでも"
2120 DATA "ひやすと いい.","それじゃ このへんで","この はなしも","おわると しようか.","では!!",100
```

SAVE1

```
1000 ' === MAP 1 SAVE PROGRAM ===
1010 PRINT"ｺﾚｶﾗ MAP 1 ﾉ DATA ｦ"
1020 INPUT"SAVE ｼﾏｽ. ﾖﾛｼｲ ﾃﾞｽｶ";A$
1030 CLS:CLEAR 10000:DIM NA$(59),NO$(59):N1=1:N3=1
1040 FOR A=1 TO 59:READ NA$(A):NEXT
1050 FOR A=1 TO 59:READ NO$(A):NEXT
1060 OPEN"CAS:MAP 1"FOR OUTPUT AS #1
1070 ' ----------
1080 FOR A1=1 TO 80:READ A$:A2$=""
1090 FOR A2=1 TO 20 STEP 2:A1$=MID$(A$,A2,2):A1$=BIN$(VAL("&H"+A1$))
1100 A1$=STRING$(8-LEN(A1$),"0")+A1$
1110 FOR A3=1 TO 8:IF MID$(A1$,A3,1)="1" THEN A2$=A2$+"ｱ" ELSE A2$=A2$+"ｬ"
1120 NEXT A3,A2
1130 IF N1<>A1 GOTO 1200
1140 N5=1:FOR B1=1 TO 10:N2=VAL(MID$(NA$(N3),2+B1,1))
1150 IF N2=0 THEN NEXT B1
1160 IF B1=11 GOTO 1190 ELSE FOR B2=1 TO N2:N4=VAL(MID$(NO$(N3),N5,2))
1170 MID$(A2$,N4,1)=MID$(NA$(B1),13,1)
1180 N5=N5+2:NEXT B2,B1
1190 N3=N3+1:IF N3<60 THEN N1=VAL(MID$(NA$(N3),1,2))
1200 PRINT#1,A2$:NEXT A1:CLOSE:END
1210 ' ==========
1220 DATA 0100300000000,020010110000ﾋ
1230 DATA 0300120000000ﾌ,05001000000000ﾍ
1240 DATA 070100000000ｨ,080000100000ｩ
1250 DATA 09000001001O,100010000000ﾀ
1260 DATA 1200001000ﾅ,1300100000002ｹ
1270 DATA 1500001000001,1600000000010
1280 DATA 170110000000,2200000000011
1290 DATA 2300000100000,2400010000000
```

```
1300 DATA 25Ø1ØØØØ11Ø,26ØØØØ1ØØØØ
131Ø DATA 27ØØ1ØØØØØØØ,28ØØ1ØØØØØØØ
132Ø DATA 29ØØØØ1ØØØØ1,3ØØØØØØØØØØ1
133Ø DATA 31Ø1ØØØØØØØØ,33ØØØØ1ØØØØØ
134Ø DATA 35ØØØØ1ØØØØ1,36ØØØØ1ØØØ1Ø
135Ø DATA 37ØØ1ØØØØØØØ,38ØØ1ØØØØØØØ
136Ø DATA 39ØØ1ØØØØØØØ,41ØØØØ1ØØØØ
137Ø DATA 43Ø1Ø2ØØØØØØ,44ØØØ1ØØØØØØ
138Ø DATA 45ØØ1ØØØØØØØ,46Ø1ØØØØØØØØ
139Ø DATA 47ØØ1Ø1ØØØ1Ø,48Ø1ØØØØØØØØ
14ØØ DATA 49Ø1ØØ1ØØØØØ,51ØØØØ1ØØØØØ
141Ø DATA 53Ø1ØØ11ØØØØ,55ØØ11Ø1Ø1Ø1
142Ø DATA 58ØØØØØØØØØ1,59Ø1ØØØØØØØØ
143Ø DATA 61Ø1ØØ1ØØØØØ,62ØØØØØØØØ1Ø
144Ø DATA 63ØØØØ1ØØØØ1,64ØØØØØØØ1ØØ
145Ø DATA 66ØØ1ØØ1ØØØØ,68Ø1Ø1ØØØØØ1
146Ø DATA 69ØØØØØ1ØØ1Ø,7ØØØØØØØØ1ØØ
147Ø DATA 72ØØØ1ØØØØØ1,73Ø1Ø1ØØØØ1Ø
148Ø DATA 74ØØØØØ1ØØ11,75ØØØØØ1ØØØØ
149Ø DATA 76Ø1ØØØØØ1ØØ,77Ø1ØØØØØØØØ
15ØØ DATA 78ØØ1ØØØØØØØ,79ØØØØØØØØØ1
151Ø DATA 8ØØ1ØØØØØØØØ
152Ø ' - ----- ---
153Ø DATA Ø13778,487475,42Ø918,24
154Ø DATA 21,4Ø,Ø711,61,37,151927
155Ø DATA 1576,21,Ø549,25Ø9,69,28
156Ø DATA 315347,Ø7,78,61,2Ø24,61
157Ø DATA 5Ø,Ø3,6115,1952,41,11,18
158Ø DATA 35,332429,69,5675,Ø7,6ØØ347
159Ø DATA 35,19Ø7,17,4Ø476Ø,2551762308
16ØØ DATA 69,34,554Ø,69,3544,14,13Ø7
161Ø DATA 176535,7849,35,3526,571773
162Ø DATA 123565,57,3967,79,35,51,64
163Ø ' ==  MAP  ==
164Ø DATA ØØØØØØØØ1Ø8ØØØØØ38Ø8,7FDFFFFFD5BFFFFF8BØA
165Ø DATA 4Ø5Ø28ØØ5ØAØØØØØ3BØA,5FD7EBFFDAEFFFFFABFA
166Ø DATA 4Ø5ØØØØØ1Ø888ØØØ82Ø2,7F5DFFFF55BAAD42FEFE
167Ø DATA 4ØØ4ØØØ15ØA2BF7EØØ8Ø,5F77FFFF588EØØØ17FF6
168Ø DATA 515ØØØØØ5FFFFFFD4ØØØ,5757FFFF414ØØØ157FFE
169Ø DATA 5414Ø1ØØ7D57FEF5Ø4Ø2,57D5757F15544Ø15F5FA
17ØØ DATA 5Ø55554Ø55157FB414ØA,57D7557F55F5Ø117F7EA
171Ø DATA 5Ø1555ØØ54Ø5Ø114Ø4ØA,5D55143FD5D55DD5F7FA
172Ø DATA 55F5FFA855554514100A,55ØØØ222555545 17D7EA
173Ø DATA 777FFBFF55541574542A,ØØ4ØØ8Ø15557D51555AA
174Ø DATA FFDFEBFD1554551555AA,ØØ5ØØB455555D57555AA
175Ø DATA 7FD3FA554554141551AA,4Ø581A45DD57D4D51FAA
176Ø DATA 574FCAD4Ø1Ø41495FEA2,55681A57FFFFDCF4ØØBA
177Ø DATA 556BFA541Ø2AØØ16FFB8,55681B57D52AFFD4ØØ83
178Ø DATA 556FCA5555AAØØ1FFFFF,55481AD5552AEFD4Ø41Ø
179Ø DATA 155BFA55552A8Ø57F5DE,75591A5555808454Ø454
18ØØ DATA 455D5B5555ØØ8C512Ø54,7D5D5A55552A9C5FBF44
181Ø DATA Ø45D7A5555AA845ØØ174,7FC74AD5552A841EØ114
182Ø DATA ØØ744A54152A8442FD5Ø,7F55EB57DDAA9F52Ø95E
183Ø DATA Ø144ØA14ØØ2Ø8Ø523142,FD7FFBDDFF7EEFD2417A
184Ø DATA Ø1ØØØ8ØØ1142ØØ12FDØA,57FFEBDDF77AFFD2Ø17A
185Ø DATA 5ØØØ2A951ØØ2ØØ12FDØØ,57FFAA955F7BFBF2Ø57F
186Ø DATA 54ØØ2A955Ø4ØØ292FD5Ø,55FFEA955F7F4A12Ø15A
187Ø DATA 54ØØ2A9554Ø95382ED52,77FF6A9555Ø96222B15A
188Ø DATA 14ØØ4A9555EB52EEA142,FFFFFA9555Ø948Ø2FD7E
189Ø DATA ØØØØ4295555947BAØ1ØØ,7FFFDE9555C3742EØ17E
19ØØ DATA ØØØØ1Ø155441Ø5A68152,7BDFD7F555FF74A6FD5A
191Ø DATA 428Ø55154ØØ1Ø7AE814A,52BD55557FFD2Ø3AØ15A
192Ø DATA 52A151540801Ø482FD52,52AF5554EFFFFFFEØ54Ø
193Ø DATA 5221545ØAØØØØØØØFDFE,52A95FFFBFFFFFF4ØØØØ
194Ø DATA 5ØAD4ØØØØ8ØØ414FDFE,52A97FFFF7BEB7D48542
195Ø DATA 52ADØ54454A2A454Ø55E,4229551155BAAD54FD42
196Ø DATA 77EF75FF5488AD54Ø15E,Ø4Ø414ØØ4ØEFA155FF52
197Ø DATA F7FD57FF7D813F552Ø56,ØØØ14ØØ14ØBD615519D2
198Ø DATA 77FF7FFD7AADØ155CC12,4ØØØØØØ542ADFD544656
199Ø DATA 5F5D85157A8CØ11573Ø2,5Ø45451542AFFDF591DE
2ØØØ DATA 5Ø454511 7AA2Ø455DC4A,5F4524A542BAF7D5444A
2Ø1Ø DATA 4145144578A211157742,414514454ØBFDDD55148
2Ø2Ø DATA 5F7DØC457A8ØØ4155948,4ØØØØØØ442AFF7D4ØØØA
```

リスト続く

```
2030 DATA 7FDFFFFD7E801017DFFE,0000000100FFFFF00000
```

SAVE 2

```
1000 ' ==   MAP 2 SAVE PROGRAM   ==
1010 PRINT"ｺﾚｶﾗ MAP 2 ﾉ DATA ｦ"
1020 INPUT"SAVE ｼﾏｽ｡ ﾖﾛｼｲ ﾃﾞｽｶ";A$
1030 CLS:CLEAR 10000:DIM NA$(63),NO$(63):N1=1:N3=1
1040 FOR A=1 TO 63:READ NA$(A):NEXT
1050 FOR A=1 TO 63:READ NO$(A):NEXT
1060 OPEN"CAS:MAP 2"FOR OUTPUT AS #1
1070 ' ----------
1080 FOR A1=1 TO 80:READ A$:A2$=""
1090 FOR A2=1 TO 20 STEP 2:A1$=MID$(A$,A2,2):A1$=BIN$(VAL("&H"+A1$))
1100 A1$=STRING$(8-LEN(A1$),"0")+A1$
1110 FOR A3=1 TO 8:IF MID$(A1$,A3,1)="1" THEN A2$=A2$+"ｱ" ELSE A2$=A2$+"ｬ"
1120 NEXT A3,A2
1130 IF A1<13 AND  A1 MOD 2=0 THEN MID$(A2$,36,1)="ｪ"
1140 IF N1<>A1 GOTO 1210
1150 N5=1:FOR B1=1 TO 10:N2=VAL(MID$(NA$(N3),2+B1,1))
1160 IF N2=0 THEN NEXT B1
1170 IF B1=11 GOTO 1200 ELSE FOR B2=1 TO N2:N4=VAL(MID$(NO$(N3),N5,2))
1180 MID$(A2$,N4,1)=MID$(NA$(B1),13,1)
1190 N5=N5+2:NEXT B2,B1
1200 N3=N3+1:IF N3<64 THEN N1=VAL(MID$(NA$(N3),1,2))
1210 PRINT#1,A2$:NEXT A1:CLOSE:END
1220 ' ============
1230 DATA 010011000000ﾈ,020000110000
1240 DATA 030010000100ﾌ,050001000000ﾍ
1250 DATA 060000010000ｨ,071000000000ｩ
1260 DATA 100000000010,110000000010ﾀ
1270 DATA 120000000001ﾅ,140000100000ｹ
1280 DATA 150000110000,160000100000
1290 DATA 171001000000,180000010000
1300 DATA 190002000000,210000110000
1310 DATA 251000000110,260002010000
1320 DATA 270000000001,300000000010
1330 DATA 311000000001,320000020000
1340 DATA 340000000002,350000100100
1350 DATA 360010000000,370000000001
1360 DATA 380000000001,390010000000
1370 DATA 410001000000,420000100000
1380 DATA 431000100010,450001000000
1390 DATA 461000000001,471000110001
1400 DATA 482000000010,490000100000
1410 DATA 500000000001,510010000000
1420 DATA 520000100100,531000000000
1430 DATA 540000010000,550000000001
1440 DATA 560000100000,570000000010
1450 DATA 580000000001,591010100000
1460 DATA 600010100000,611001100000
1470 DATA 620011000010,630000100000
1480 DATA 640010100010,660000010100
1490 DATA 670000000001,681000000000
1500 DATA 690000110000,700000010000
1510 DATA 710000010000,720000000100
1520 DATA 731000000000,761000000000
1530 DATA 771001000000,780003010000
1540 DATA 801000210002
1550 '
1560 DATA 6641,4653,0157,78,46,21,30
1570 DATA 05,77,59,5005,01,0551,49
1580 DATA 2032,2521,312712,036077,07
1590 DATA 60,5076,0163,1661,2567,61
1600 DATA 19,16,39,46,40,331369,16
1610 DATA 0740,60496678,183503,40,08
1620 DATA 57,1903,40,11,53,09,34,70
1630 DATA 344440,0973,554946,740113
1640 DATA 40,257805,1759,19,17,2124
```

```
1650 DATA 55,78,36,57,39,797Ø,15447764
1660 DATA 64Ø325231732
1670 ' ==     DATA     ==
1680 DATA ØØØØØØØØ28ØA15ØØØØ28,FFEBFFFFAE3A957FFFA8
1690 DATA ØØØ8ØØ2ØA88AB5ØØØØ28,7FEABFAFABEA95FFBFE8
1700 DATA 4ØØA812ØA88AB4ØØØØØ8,5DEABD2AAEBA97FFBFF8
1710 DATA 4ØØA852AA88ADØØØØØØØ,5FEAB52AABEA9ØØØØØØØ
1720 DATA 5ØØAA5ØAA88A97F7FFFB,57EAADFAAEBAB4ØØØØØØ
1730 DATA 5ØØAA5ØEA88A95FFFFFD,5FEAA5EØABEA945ØØAØ4
1740 DATA 5ØØADØ4AØ82B455EAØ4,57EAA544BFFE974400FC
1750 DATA 5ØØAB55FA2ØØ917FFEØØ,5FEAA55Ø2AFFF5ØØØØFF
1760 DATA DØØAAD57EAØ2457DFE8Ø,17FAA55ØØA285D4ØAABE
1770 DATA 5ØØAA556FA7FD15EAAAØ,5F6ABD578Ø4Ø114AAABC
1780 DATA 4Ø6A81143F5F715AØ22Ø,57EAFFF56Ø5Ø414AAABE
1790 DATA 5ØØAØØ15ØØ57D14AAA8Ø,57FAFFF57F5Ø114Ø2AA2
1800 DATA 5ØØA8Ø152Ø57F17FAAB2,57FABFF73F5Ø41Ø83AA2
1810 DATA 74ØA8Ø1ØØØ52Ø178Ø2A6,Ø7EABFFFFFD3FE43FAA2
1820 DATA 72ØAØØØØØØ12Ø27AØ288,1AFA1FFFFFDEFBEAFA88
1830 DATA D28BFØØØØ1ØØ8Ø6E8288,52B817FFFD7E8E6ØF288
1840 DATA 528F94ØØØ5Ø2917C12A2,528Ø95FFF57A8145D294
1850 DATA 523F95ØØ15428E5D5288,528Ø953F757A9Ø517294
1860 DATA 52BF952ØØ5Ø21Ø5FØ2A2,5A8ØF52FFD7B9FØØØ2ØØ
1870 DATA 52BF95A8Ø1ØØ8Ø7FFFEF,528Ø152BFFBEFFCØ2Ø2Ø
1880 DATA 12BFD52AØØ82ØØØ224ØC,12AØ152AFEBEFFFBBDC4
1890 DATA 1ØAØ552AØØ8ØØØØ8A544,7FFFD52ABFA5FFFAA5EE
1900 DATA Ø2Ø2952ABFA8ØØØØ8ØØØ,ØØØ2952A8ØB1DCFAFFFF
1910 DATA 7FFA95ØABFA954AAAØØA,42Ø2953A8ØA55EAAAFEA
1920 DATA 7A8Ø952AFC8ØØØØØAØ2A,12FFF52AØ5FDFFFFBFAA
1930 DATA 7BDØ152AF48ØØØ2ØAØØA,5Ø55D52AF6FDFFEØAFEA
1940 DATA 5F55552AF28ØØ1ØØA82Ø,5Ø55756AFAB7FD7CAAEF
1950 DATA 57D5112AØA8ØØ51ØAA28,5Ø5DD52AFAFFF51ØABAA
1960 DATA 57CØ552A828ØØ51ØAA2A,5Ø7F552AFEBFF5ØØAAEA
1970 DATA 5F4Ø552AØ2AØØ5ØØAE2A,ØØ4155AAEBAFF538AØ22
1980 DATA FFDD552AA8A94538BFFE,4Ø55152AAAAD5FØ4AØ2Ø
1990 DATA 5F55552A8AA5Ø57CAFAE,5155552AFFA5554ØAØAA
2000 DATA 5557552A22A55578BEAA,555455EAAAA5554ØAØAA
2010 DATA 5551D4ØAAAA5747CBAAØ,555F77FA8AAD11ØØAAAA
2020 DATA 554Ø12Ø3FAA1FF7FAAAA,557FFFFFØ2AE154Ø2AAA
2030 DATA 55ØØØØØ6B8AØ515FEAAA,45FFDFF6A8A513DØØAAE
2040 DATA 5ØØØ5116AABFFE14ØAAØ,56FF5556AA8ØØØ17FAAE
2050 DATA 56Ø15556A8BFFFF4Ø2AØ,12FD5556A88ØØØØØ3AAE
2060 DATA FA855556A8BBFFFF82A4,Ø2B15556AAA8ØØØ2FEA4
2070 DATA 7EBF5556AAAFFFFAØØAE,4Ø8Ø45468AAØØØØ2ØØ8Ø
```

SAVE 3

```
1000 PRINT"ｺﾚｶﾗ MAP 3 ﾉ DATA ｦ"
1010 INPUT"SAVE ｼﾏｽ. ﾖﾛｼｲ ﾃﾞｽｶ";A$
1020 CLS:CLEAR 1ØØØØ:DIM NA$(52),NO$(52):N1=1:N3=1
1030 FOR A=1 TO 52:READ NA$(A):NEXT
1040 FOR A=1 TO 52:READ NO$(A):NEXT
1050 OPEN"CAS:MAP 3"FOR OUTPUT AS #1
1060 ' -----------
1070 FOR A1=1 TO 8Ø:READ A$:A2$=""
1080 FOR A2=1 TO 2Ø STEP 2:A1$=MID$(A$,A2,2):A1$=BIN$(VAL("&H"+A1$))
1090 A1$=STRING$(8-LEN(A1$),"Ø")+A1$
1100 FOR A3=1 TO 8:IF MID$(A1$,A3,1)="1" THEN A2$=A2$+"ｱ" ELSE A2$=A2$+"ｬ"
1110 NEXT A3,A2
1120 IF N1<>A1 GOTO 119Ø
1130 N5=1:FOR B1=1 TO 1Ø:N2=VAL(MID$(NA$(N3),2+B1,1))
1140 IF N2=Ø THEN NEXT B1
1150 IF B1=11 GOTO 118Ø ELSE FOR B2=1 TO N2:N4=VAL(MID$(NO$(N3),N5,2))
1160 MID$(A2$,N4,1)=MID$(NA$(B1),13,1)
1170 N5=N5+2:NEXT B2,B1
1180 N3=N3+1:IF N3<53 THEN N1=VAL(MID$(NA$(N3),1,2))
1190 PRINT#1,A2$:NEXT A1:CLOSE:END
1200 ' ==========
1210 DATA Ø131ØØØ1ØØ11ﾈ,Ø21ØØØØØØØØﾉ
```

リスト続く

```
1220 DATA Ø311ØØØØØØØØ,Ø4ØØØØØ1ØØØØヘ
1230 DATA Ø51ØØØØØØ1Ø1イ,Ø6ØØØØØØØØØ1ウ
1240 DATA Ø7ØØØØØ1ØØØ1,Ø8ØØØØ1ØØØØØタ
1250 DATA 1Ø1ØØØØØØØØØナ,131ØØØØØØØØØケ
1260 DATA 15ØØØØ1ØØØØØ,16ØØØØØØØØØ2
1270 DATA 171ØØØ1ØØØ1Ø,22ØØØØØ2ØØØØ
1280 DATA 241ØØØØØØØØØ,25ØØØ11ØØØØØ
1290 DATA 271ØØØØØØØØØ,281ØØØØØØØØØ
1300 DATA 3Ø1ØØ1Ø1ØØ1Ø,32ØØØØØØØØØ1
1310 DATA 33ØØØ1ØØØØØØ,35ØØØØØØØØ1Ø
1320 DATA 36Ø1ØØØØØ1ØØ,371ØØØØØØØØØ
1330 DATA 381ØØØØØØØØØ,3911ØØØØØØØØ
1340 DATA 4ØØØØØØ1ØØ1Ø,42ØØØØ1ØØØØØ
1350 DATA 43ØØØ11ØØØØØ,44ØØØØ1ØØØØ2
1360 DATA 451ØØØØØØØØØ,46ØØØØØØØ1ØØ
1370 DATA 49ØØØØØØØØ1Ø,51Ø1ØØØØØØØØ
1380 DATA 53ØØØ1ØØØØØØ,551ØØØØ2ØØØØ
1390 DATA 57ØØØ1ØØØØ1Ø,59Ø1ØØØØØØØØ
1400 DATA 6ØØ1ØØ1ØØØ11,62Ø1Ø1ØØØØØ1
1410 DATA 64Ø1ØØØØØØØØ,65ØØØØØØØØ11
1420 DATA 661ØØØØØØØØ1,67ØØØØ1ØØØØ1
1430 DATA 69ØØØØØ1ØØØØ,7ØØØØ11ØØ1ØØ
1440 DATA 71ØØØØØ2Ø1Ø1,72ØØØØØ1ØØØØ
1450 DATA 75ØØØ1ØØØØØØ,76ØØØØØØØØ1Ø
1460 DATA 781ØØØØØØØØØ,79ØØØ2ØØØØØØ
1470 ' --------------
1480 DATA Ø1377866591255,48,42Ø1,Ø8
1490 DATA 244371,53,6512,36,61,15,Ø5
1500 DATA 6976,498ØØ3,2434,28,Ø747,78
1510 DATA 61,26133Ø17,78,36,Ø9,6125,41
1520 DATA 11,1839,715Ø,74,15Ø3,642538
1530 DATA 56,54,19,57,57,253673,6466
1540 DATA 44,Ø92Ø16Ø3,743437,25,1778
1550 DATA 1353,Ø4Ø9,51,6Ø787Ø,3Ø571ØØ5
1560 DATA 43,18,73,35,7779
1570 ' ==     DATA     ==
1580 DATA ØØ2A5A2ØØØØØ1555ØØ52,4Ø2AC2BFFDFE55552952
1590 DATA 5FA8BAAØØ1ØØ55552912,4ØABBA8ØØ1FFD5552912
1600 DATA 5F82Ø2BEF95115452916,4Ø2EF3A8Ø15545752F52
1610 DATA 7CA88Ø2AF9557DØ52Ø42,4ØBBBE8A2955Ø5F5EF5E
1620 DATA ØØØ2ØØA2ØØ55F4Ø4ØØ4A,FFFFFFFFFF45Ø7F5554Ø
1630 DATA ØØØØØØØ284ØØØØØ5FFFF,7FFFFFFAE5FDF7EDØA8Ø
1640 DATA 4ØØØØØØ24DØ5Ø5212AFA,5FFFFFFE8955E5AF6ØØ2
1650 DATA 5ØØØØØØ2BB51Ø52A2DFA,5FFFFFFA22517562A54A
1660 DATA 4ØØØØØØAEED5Ø1Ø225Ø2,7FFFFEØA8895E42BFDFF
1670 DATA ØØØØØ2EABB95Ø7A8Ø14Ø,FFFFFA2AØ2Ø1752BFF5F
1680 DATA ØØØØØBAAFFFDØ56A884A,5FFFEAAAA155E4Ø82ØØ2
1690 DATA 5Ø1Ø2AAABD54ØØFFFFF6,57D52AAAA1577680ØØ12
1700 DATA 54156ABA8F54ØØBFFFD2,55D52AA2E154F2AØØA56
1710 DATA 54156AØA8955ØAAFAAD2,55D52AEAAD54ØAA2AA5Ø
1720 DATA 4415AAEAA954F2AAAØ5F,5FD5288AAF54ØAAAAF4Ø
1730 DATA 4Ø1DAFFEA154ØAAAAA7E,5FCØ2ØØ2B955ØAAAA8Ø2
1740 DATA 4Ø5FAFF28954F2AAAFFE,1FDØØØ12FB54Ø2AAAØØ2
1750 DATA 55557FD28147FEAAAFFA,55554Ø52AD6ØØØ22A8ØØ
1760 DATA 4ØØØØØ52A92FFFEAAFFE,7FDFFFD2A9AAØ888AØØ2
1770 DATA ØØØØØØ12A8AAEABAB7FA,FFDFBFF2AAAAØAA294Ø2
1780 DATA ØØØØØØ1ØAAAAEAAA9FFE,77577452AAAAØAAA9ØØ2
1790 DATA 555556D2AAAAØA8AB7FA,55555552AAAAEAAA94ØA
1800 DATA 55545552EEAAØAAB95EA,5574155282A2ØAA8312A
1810 DATA 45445452AAAAEEAB952A,45455452AAAAØØØØ1522
1820 DATA 45455452AAA8157FD52A,47477452AAAFDFCØ152A
1830 DATA ØØØØØØØØ8AAØØØ7FF52A,FDFEFFF2FA8FFDCØØ52A
1840 DATA Ø5Ø8ØØ1282A8Ø15FFDØA,7DEBFFF2BAAF7F5ØØ12A
1850 DATA Ø448ØØØ2A8A4Ø157FF2A,F56AAFFEABBCØ144FFEA
1860 DATA Ø5ØAAAØ2A88Ø7F548ØØA,51EAAAFAA2BFØØ54BFFA
1870 DATA 552AAA2ABFA47FD4AØØ2,54Ø2A8ØØØØ24ØØ54AFFE
1880 DATA FFFFFBFFFFF5FFD4A8ØØ,ØØØ11212A551ØØ14AB9E
1890 DATA 7FF55252AD5D7FF48AØ2,ØØ155252A5514ØØ4ABFE
1900 DATA 7FD55252A5551FF4AAØ2,ØØ15D3D2B4555ØØØAAFA
1910 DATA 2954ØØØ2A55557FEAA82,7FF7FFEAAD1554Ø2AABE
1920 DATA 4ØØØØØ28Ø51551FAA882,5EFBE22FF55555Ø8A8Ø2
1930 DATA 5Ø82Ø5281555555ØAAFFE,5Ø82Ø8ABD15555ØAAØØ4
1940 DATA 5EF2E8AA157555BABFF4,42822FAAD5Ø554Ø28ØØ4
```

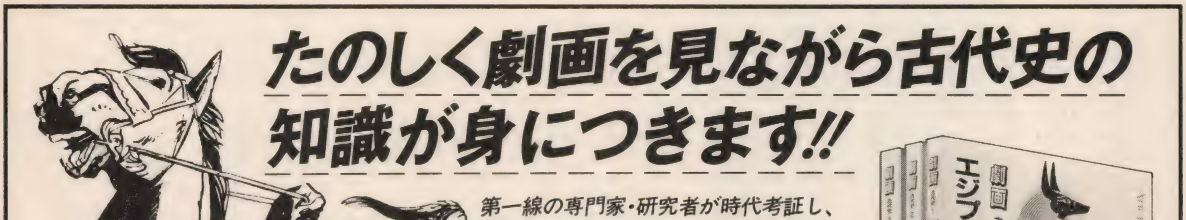
```
1950 DATA 428228AA15DF47FEBFD4,5EFBE8AAD40150000054
1960 DATA 4000000A15FF5FFFFFD4,7F7FFFEAD40140000014
1970 DATA 0000000A15FD7FDFFFF4,00000000050100000004
```

SAVE 4

```
1000 ' ==   MAP 4 SAVE PROGRAM   ==
1010 PRINT"ｺﾚｶﾗ MAP 4 ﾉ DATA ｦ"
1020 INPUT"SAVE ｼﾏｽ. ﾖﾛｼｲ ﾃﾞｽｶ";A$
1030 CLS:CLEAR 10000:DIM NA$(43),NO$(43):N1=1:N3=1
1040 FOR A=1 TO 43:READ NA$(A):NEXT
1050 FOR A=1 TO 43:READ NO$(A):NEXT
1060 OPEN"CAS:MAP 4"FOR OUTPUT AS #1
1070 ' ------------
1080 FOR A1=1 TO 80:READ A$:A2$=""
1090 FOR A2=1 TO 20 STEP 2:A1$=MID$(A$,A2,2):A1$=BIN$(VAL("&H"+A1$))
1100 A1$=STRING$(8-LEN(A1$),"0")+A1$
1110 FOR A3=1 TO 8:IF MID$(A1$,A3,1)="1" THEN A2$=A2$+"ｱ" ELSE A2$=A2$+"ｬ"
1120 NEXT A3,A2
1130 IF N1<>A1 GOTO 1200
1140 N5=1:FOR B1=1 TO 10:N2=VAL(MID$(NA$(N3),2+B1,1))
1150 IF N2=0 THEN NEXT B1
1160 IF B1=11 GOTO 1190 ELSE FOR B2=1 TO N2:N4=VAL(MID$(NO$(N3),N5,2))
1170 MID$(A2$,N4,1)=MID$(NA$(B1),13,1)
1180 N5=N5+2:NEXT B2,B1
1190 N3=N3+1:IF N3<44 THEN N1=VAL(MID$(NA$(N3),1,2))
1200 PRINT#1,A2$:NEXT A1:CLOSE:END
1210 ' ==========
1220 DATA 0101000000000ﾈ,032000000011ﾉ
1230 DATA 040000100000ﾊ,050100000011
1240 DATA 0800000000001ｨ,090000010001ｩ
1250 DATA 110000110000,150000000003ﾀ
1260 DATA 160000100010ﾅ,170100000000ｹ
1270 DATA 190200000100,220000110010
1280 DATA 250010000000,260200000000
1290 DATA 270000110000,300010000010
1300 DATA 310000000100,330010000000
1310 DATA 380000010001,410100000010
1320 DATA 432010000000,441000100101
1330 DATA 450100000000,460000010001
1340 DATA 470000000001,520000100000
1350 DATA 530010000000,540000000001
1360 DATA 551000000000,570010000000
1370 DATA 610100000000,620110010000
1380 DATA 640000000011,660000110100
1390 DATA 700010000000,721000000010
1400 DATA 731000010000,740000000010
1410 DATA 750010000000,760000000010
1420 DATA 770100000000,780300000001
1430 DATA 790002000000
1440 '
1450 DATA 41,09182632.24,780743.18
1460 DATA 652432,7512,445176,7205,51
1470 DATA 203251,372422,07,0360,0810
1480 DATA 1308,04,36,6561,4608,242915
1490 DATA 69806656,16,2228,38,03,57
1500 DATA 15,51,64,49,013461,0511
1510 DATA 234521,60,3565,1703,45,18
1520 DATA 37,70,15447758,7779
1530 ' ==    DATA    ==
1540 DATA 0000000A010020000000,7FFBFFEBFDFFAFFFFFD4
1550 DATA 500A10AA110028000054,57EA10AA8477E8000052
1560 DATA 540BBBABFF5529F3F252,57E800A8005569121254
1570 DATA 400AF4ABFF5429521254,5FFA85AA1057A9521252
1580 DATA 4002B4AA024029521252,55FA86ABFFFFE9521256
1590 DATA 7C0A84AA000009521254,446AE40AFFFFD9521276
1600 DATA 572A85AA800001521202,510AB4AAFFFA7F5212BA
1610 DATA 5DCA002A800E405212AA,5442FFEABFFA7F5212AA
1620 DATA 577A800A8002405213EA,5000BFFAFDEE7F52120A
```

リスト続く

```
1630 DATA 5FFFA0820028404012FA,00002413FFAFFFFFF282
1640 DATA FFFFBFF800A0000002BA,1554AAA822A8000002AA
1650 DATA C001AAA862AFFFFFFEAA,0000AAA8A2A8000000AA
1660 DATA C001AAA922AF3FFFFFAA,0000AAA9FAAF3A20002A
1670 DATA C001AAA822A002BFFFEA,0000AAAAAABBFA80000A
1680 DATA C001AAAA88800AAFFFEA,0000AAAFFFFFEAA80022
1690 DATA C001A000000028AFFF7E,0000AFFFFFFFAAA01002
1700 DATA AAAAA80280002ABFDFFA,AAAAABFABFFEAA804002
1710 DATA 0000A80AA004AAFF77FE,7FFEAFEA2BF6AA010002
1720 DATA 0002A82AA810ABFDFFFA,EFFAABAAABF7A8050002
1730 DATA 2022A80888800AFFDFFFE,2FAAAFFFBFFFA0000000
1740 DATA A0AAA84000003FFFFFFF,2FA8A857FFDFA0000000
1750 DATA 20A8AA520012BBFFFFFF,6FAFA212BFD0A222A020
1760 DATA 20A0BFBAA01C2EFAA02F,0ABFEA8AAFD42822A8A0
1770 DATA FF840ABAA8172AFAADBA,0017AA8AAFD40AAA2AAA
1780 DATA FFF4AABAA015C0000AAA,0004AA8AADD477EFA8AA
1790 DATA 7FDCAAEAA817400028AA,5250AA8AAFD44000200A
1800 DATA 4057AABAA814C924AFA0,7F442A8AAFD64000283B
1810 DATA 405D6AEAE01040000FAA,5FC1000AAFDF0924A0AA
1820 DATA 405FFDEAAA5040002FAA,55C8840AAADF4000202A
1830 DATA 555AF7FAAA504924A8AA,55420000AAD2C0002520
1840 DATA 557FFFFEA0120000223E,55004002AFD24924A52A
1850 DATA 557F5FFEA012C00028AA,15414000AFD24000382A
1860 DATA FD7D7FFAA212C8922B82,0001540A03D27EFF6A2E
1870 DATA 7FF757EBFA1ED2090BA0,401554080AD002A0002A
1880 DATA 57D555FBCA97BEAFFFFF,50155408481000A80110
1890 DATA 5571500A4F972FABFF54,55555BE2409128280054
1900 DATA 55154A0A7E1D2AABBF54,77F7EAFB02D52AA82154
1910 DATA 0002AA09FA952AA92B54,7EFAABE802B52AA9A954
1920 DATA 422AAA0BFA852AA90954,5088A8A00285202BFB54
1930 DATA 7FFBAFFF7EBDEFE90054,00002000008000085544
```

ドラゴンをたおせ、タオセ、倒せ!

ドラゴンの城

FM-7
F-BASIC
(V3.0)

ドラゴン
プロジェクト
寺尾　佳則
大浦　基義
高桑　一郎
酒井　幸太郎
吉田　桂子
山本　善一

●STORY

ある日、エルブラントの王女ラリアがシルバードラゴンにさらわれた。そのことを知った主人公ロクリスはラリアを助けるためにドラゴンのいるヴィズル城へ向かった。

■遊び方と操作法

プログラムを打ちこんだらSAVEしてRUN。タイトルが出たら何か好きなキーを押せばゲームがスタートする。ロクリスの操作はテンキーで行う。ゲームの目的は、ある一定レベル以上になって城へ行き、ドラゴンをたおすことだ。レベルを上げるのにロクリスは、いろんな敵と戦わなければならない。敵をたおして、たおして、たおしまくるのだ。ロクリスの現在の状態を表すパラメーターは経験値、体力、腕力、GOLDだ。体力は、ロクリスが1歩進むごとに減っていく。とくに、平地以外の森や沼地などを歩くとポイントが2ずつ減っていくので気をつけて歩いていかないと長い間には体力を失ってゲームオーバーということになる。あるポイントに行くと、GOLDのぶんだけ体力を回復してくれるのだが、その場所は自分で探そう。

▲プログラムについて

BASICプログラムなのでLOAD、SAVEでは問題になるところはない。プログラムの解析のためにフローチャートと変数をのせるから、参考にしてほしい。

改造はいろいろと行うことができるんだけど、体力や腕力を上げてみて、いきなり強力キャラクターで遊んでみるのもいいかも!? もしマップを改造したいのなら、リストの最後を見よう。〝1〟が草原で、〝2〟が山、〝3〟が森で、〝4〟が沼、〝5〟がドラゴンの城だ。

◆苦労した点

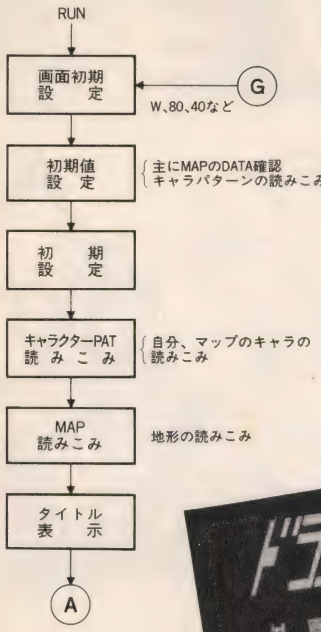
最初はマップをスクロールにする予定だったが、あまりにスピードがおそくてメモリーを食うのでやめてしまったそうだ。マップ表示にBASICを使っているのでおそいのはやむをえないだろう。

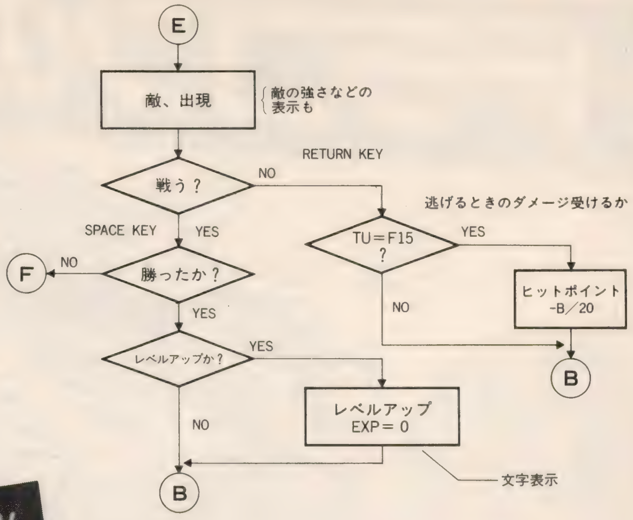
●最後に

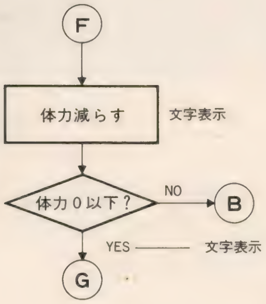
話は変わるのだがオリジナルプログラムコーナーは、来年もスタッフともどもパワーアップの年にしたいと思っている。みんなのプログラムの中で使われているようなテクニックでも、これはと思うようなものがあれば、どしどし紹介してしまうのだ。

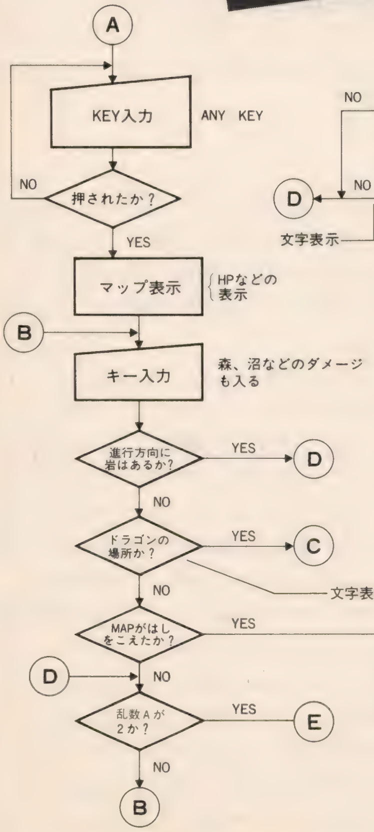
さらに、もう1つ。プログラムといっしょにつけてくれる説明書きの不備なものがときどきあるので、書くときは気をつけてほしい。プログラムには根性が入っていたのに、それを人に説明するための文章にバグがあったのではあまりに情けないというものだ。このようなことを引き起こす原因は、本人が他人の気持ちになっていないということだ。たいてい自分のプログラムなので、自分だけでわかってしまっていて、〝わかってあたりまえ〟という考え方が無意識のうちにしみついてしまっているのだ。たとえば、キャラクターの操作はテンキーがあたりまえみたいな考え方が、自分の中で決まっていて、それをだれかに説明しようとしてもなかなかできないということがあるようだ。たとえあたりまえそうなことでも、「ちょっと待てよ、自分だけしかわかってないんじゃないか?」と疑ってみるといい。気をぬかないで説明書きを書こう。

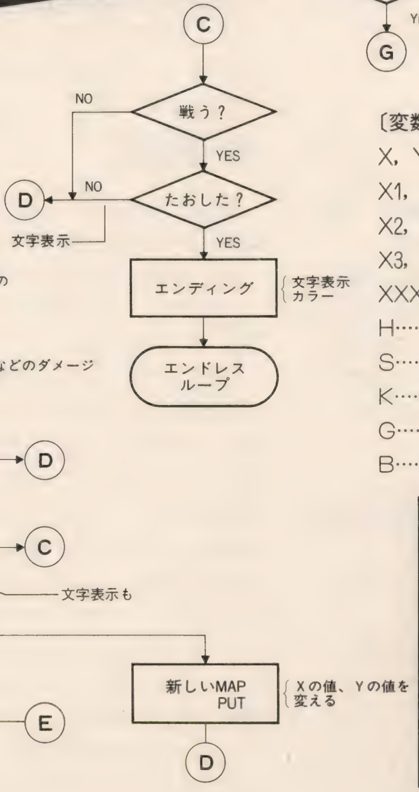
■フローチャート





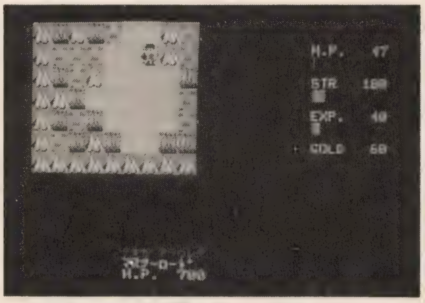






〔変数表〕

X，Y……キャラクターの読みこみ時画面の座標
X1，Y1……マップ表示時の画面のX，Y座標
X2，Y2……マップの中のキャラクターの座標
X3，Y3……マップ上の自分の座標
XXX，YYY……マップの読みこみをするときの座標
H……ヒットポイント
S……腕力（わんりょく）
K……経験値ー1
G……ゴールド
B……敵のヒットポイント



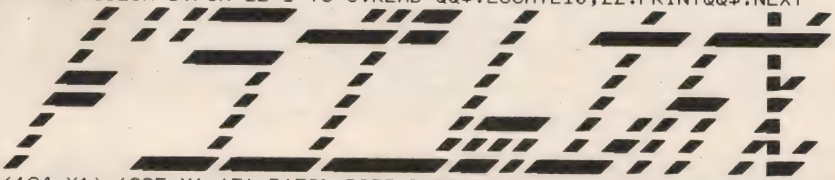
▲マスターロードが現れた。H.P700じゃ
こっちに勝ち目はない。

ドラゴンの城

```
10 '--- NEW -----------------------------
20 KEY 5,"W. 80,25"+CHR$(13)
30 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
40 WIDTH 80,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/4
50 CLEAR:J=0:H=200:S=100:D=20:K=1:G=0:AA=0:BB=0:CC=0:DD=0:COLOR 7:XX=31:YY=15:X1
=100:X=0:Y=0:Y1=30:X2=0:Y2=0:X3=1:Y3=1
60 DIM MAP$(27,21),PAT1%(96),PAT2%(96),PAT3%(96),PAT4%(96),PAT5%(96),PAT6%(96),P
AT7%(96)
70 '--- GET PATTERN --------------------
80 RESTORE 1160
90 FOR I=0 TO 96:READ PAT1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 96:READ PAT2%(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 96:READ PAT3%(I):NEXT:FOR I=0 TO 96:READ PAT4%(I):NEXT
110 FOR I=0 TO 96:READ PAT5%(I):NEXT:FOR I=0 TO 96:READ PAT6%(I):NEXT
120 '--- MAP DATA READ -----------------
130 RESTORE 1630:FOR YYY=1 TO 21:FOR XXX=1 TO 27:READ MAP$(XXX,YYY)
140 NEXT:NEXT:GOSUB 870
150 FOR U=1 TO 7:FOR R=1 TO 9:M$=MAP$(R,U):GOSUB 790:NEXT:NEXT
160 GOTO 290
170 '--- MAIN PROGRAM ------------------
180 BEEP 1:COLOR 7:BEEP0:GOTO 340
190 A$=INPUT$(1):PUT@A(XX,YY)-(XX+31,YY+15),PAT7%,PSET
200 IF A$="2" THEN YY=YY+16:Y3=Y3+1:IF MAP$(X3+1,Y3+1)="2" THEN YY=YY-16:Y3=Y3-1
:GOTO 270
210 IF A$="4" THEN XX=XX-32:X3=X3-1:IF MAP$(X3+1,Y3+1)="2" THEN XX=XX+32:X3=X3+1
:GOTO 270
220 IF A$="6" THEN XX=XX+32:X3=X3+1:IF MAP$(X3+1,Y3+1)="2" THEN XX=XX-32:X3=X3-1
:GOTO 270
230 IF A$="8" THEN YY=YY-16:Y3=Y3-1:IF MAP$(X3+1,Y3+1)="2" THEN YY=YY+16:Y3=Y3+1
:GOTO 270
240 IF MAP$(X3+1,Y3+1)="3" THEN COLOR=(4,2):COLOR=(1,2):FOR JJJ=0 TO 70:NEXT:COL
OR=(1,1):COLOR=(4,4):H=H-471/(S/5)+7:IF H<=0 THEN 700
250 IF MAP$(X3+1,Y3+1)="4" THEN COLOR=(4,2):COLOR=(1,2):FOR JJJ=0 TO 70:NEXT:COL
OR=(1,1):COLOR=(4,4):H=H-471/(S/10)+10:IF H<=0 THEN 700
260 IF X3=1 AND Y3=1 OR X3=22 AND Y3=15 THEN 310ELSEIF X3=10 AND Y3=19 THEN 720
270 IFXX>256THENXX=0:X2=X2+9:GOSUB 780ELSEIF XX<0 THEN XX=256:X2=X2-9:GOSUB 780
280 IF YY<0 THEN YY=96:Y2=Y2-7:GOSUB 780ELSEIFYY>96 THEN YY=0:Y2=Y2+7:GOSUB 780
290 GET@A(XX,YY)-(XX+31,YY+15),PAT7%,G:PUT@A(XX,YY)-(XX+31,YY+15),PAT1%,PSET
300 PLAY"T250V1003C16R16F#16R16":A=INT(RND(1)*3):IF A=2 THEN 420 ELSE 170
310 IF H=3000 THEN 290 ELSE H=H+G:G=0:IF H>3000 THEN H=3000
320 GOTO 290
330 '--- PRINT -------------------------
340 LOCATE 30,2:PRINT USING"H.P. ####";H;:LOCATE30,5:PRINT USING"STR  ####";S
350 LOCATE 30,8:PRINT USING"EXP. ####";K-1;:LOCATE30,11:PRINTUSING"GOLD ####";G
360 '--- PALA MATER---------------------
370 LINE (484,24)-(584,32),PSET,0,BF:LINE (484,24)-(484+H/30,32),PSET,4,BF
380 LINE (484,48)-(484+S*.212314,56),PSET,4,BF
390 LINE (484,72)-(484+K*(100/(S*3)),80),PSET,4,BF
400 GOTO 190
410 '--- APPEARANCE OF THE ENEMY ------
420 COLOR 2:LOCATE 10,25:PRINT "ﾃｷｶﾞｱﾗﾜﾚﾀ!"
430 IF MAP$(X3+1,Y3+1)="1" THEN Q=1
440 IF MAP$(X3+1,Y3+1)="3" THEN Q=4
450 IF MAP$(X3+1,Y3+1)="4" THEN Q=7
460 C=INT(RND(1)*4)+1:C=C+Q
470 IF C=2 THEN C$="ｼﾙﾌ"       :B=150:N=100:M=10
480 IF C=3 THEN C$="ｱﾃﾞﾌﾟﾄ"    :B=200:N=120:M=12
490 IF C=4 THEN C$="ｳｨｻﾞｰﾄﾞ"   :B=250:N=145:M=14
500 IF C=5 THEN C$="ｳﾞｧｳﾞｧｰﾝ":B=300:N=170:M=16
510 IF C=6 THEN C$="ﾅｰﾚｯﾄﾞ"    :B=350:N=195:M=20
520 IF C=7 THENC$="ｶｰﾃｨｹｲﾔ"    :B=400:N=224:M=21
530 IF C=8 THENC$="ｷﾒﾗ"        :B=450:N=230:M=22
540 IF C=9 THENC$="ﾊｰﾋﾟｰ"      :B=550:N=257:M=23
550 IF C=10THENC$="ﾏｽﾀｰﾛｰﾄﾞ"  :B=700:N=293:M=24
560 IFC=11THENC$="ｱｷﾝﾄﾞ ﾅｲﾄ"  :B=900:N=332:M=30
570 COLOR 7:LOCATE 10,25:PRINT C$:LOCATE 10,25:PRINT USING"H.P. ####";B
580 B$=INPUT$(1):IF B$=" " THEN 590 ELSE IF B$=CHR$(13) THEN TU=1:GOTO650 ELSE 5
80
590 COLOR 2:LOCATE 10,25:PRINT "ATTACK":T=S+D:V=N+M
600 IF T>V THEN 610 ELSE 680
610 '--- WINNING ----------------------
```

リスト続く

```
620 COLOR 7:LOCATE 0,25:PRINT:PRINT C$;"ｦ ﾀｵｼﾀ":G=G+B/5:IF N<S THEN K=K ELSE B=F
IX(M*4-2000/S):K=K+B:LOCATE 0,25:PRINT "ｹｲｹﾝ ﾎﾟｲﾝﾄ";B;"ﾎﾟｲﾝﾄ ｶｸﾄｸ"
630 '--- LEVEL UP ----------------------
640 IF K>=S*3 THEN LOCATE 0,25:PRINT"LEVEL ｶﾞ ｱｶﾞｯﾀ!!":S=S+N/10+10:D=D+5:K=1:LIN
E(484,72)-(584,80),PSET,0,BF
650 F15=INT(RND(1)*5)+1:IF TU=F15 THEN H=H-B/(S-80):TU=0:IF H<0 THEN690
660 FOR W=1 TO 1000:NEXT:FOR I=1 TO 3:BEEP 1:LOCATE 10,25:PRINT:BEEP 0:NEXT I:GO
TO 170
670 '--- LOSS -------------------------
680 COLOR2:LOCATE10,25:PRINT"ﾏｹﾀ..":LOCATE0,25:B=FIX(M*22-S):PRINTB;"ﾎﾟｲﾝﾄ ﾉ ﾀﾞﾒ
-ｼﾞ ｦ ｳｹﾀ":H=H-(M*22-S)
690 '--- DEAD -------------------------
700 IFH<=0THENFOR T=0 TO 4000:NEXT:FOR G=1 TO 7:COLOR=(G,0):FOR H=0 TO 50:NEXT:N
EXT:CLS:COLOR 2:COLOR=(2,2):LOCATE 10,14:PRINT "ﾛｸﾘｽ ﾊ ｼﾆﾏｼﾀ...":FOR I=0 TO 1000
0:NEXT:CLS:GOSUB 30 ELSE GOTO 660
710 '--- APPEARANCE OF THE DRAGON -----
720 COLOR 7:LOCATE 5,25:PRINT "ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ｶﾞ ｲﾙ!!"
730 D$=INPUT$(1):IF D$=" " THEN 740 ELSE 280
740 IF S>=373 AND H>=2556 THEN 750 ELSE 760
750 COLOR 6:LOCATE 10,15:PRINT "ﾛｸﾘｽ ﾊ ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ｦ ﾀｵｼﾀ!!":FOR O=0 TO 8000:NEXT:R=0
:FOR G=1 TO 7:COLOR=(G,0):FOR H=0 TO 50:NEXT:NEXT:GOTO 1000
760 COLOR 2:LOCATE 10,25:PRINT "ﾏﾀﾞﾏﾀﾞ ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ﾊ ﾀｵｾﾝ":GOTO 270
770 '--- MAP PUT ----------------------
780 X=0:Y=0:FOR F=1 TO 7:FORA=1TO9:M$=MAP$(X2+A,Y2+F):GOSUB790:NEXT:NEXT:RETURN
290
790 IF X>256 THEN Y=Y+16:X=0
800 IF M$="1" THEN GOSUB 820 ELSE IF M$="2" THEN GOSUB 830 ELSE IF M$="3" THEN G
OSUB 840 ELSE IF M$="4" THEN GOSUB 850 ELSE IF M$="5" THEN GOSUB 860
810 X=X+32:RETURN
820 PUT@A (X,Y)-(X+31,Y+15),PAT2%,PSET:RETURN
830 PUT@A (X,Y)-(X+31,Y+15),PAT3%,PSET:RETURN
840 PUT@A (X,Y)-(X+31,Y+15),PAT4%,PSET:RETURN
850 PUT@A (X,Y)-(X+31,Y+15),PAT5%,PSET:RETURN
860 PUT@A (X,Y)-(X+31,Y+15),PAT6%,PSET:RETURN
870 '--- TITLE ------------------------
880 RESTORE 890:COLOR 5:FOR ZZ=1 TO 8:READ QQ$:LOCATE10,ZZ:PRINTQQ$:NEXT
890 DATA"
900 DATA"
910 DATA"
920 DATA"
930 DATA"
940 DATA"
950 DATA"
960 DATA"
```



```
962 PUT@A(194,X1)-(225,X1+15),PAT2%,PSET:PUT@A(112,X1)-(143,X1+15),PAT1%,PSET
964 PUT@A(358,X1)-(389,X1+15),PAT4%,PSET:PUT@A(276,X1)-(307,X1+15),PAT3%,PSET
966 PUT@A(522,X1)-(553,X1+15),PAT6%,PSET:PUT@A(440,X1)-(471,X1+15),PAT5%,PSET
970 SYMBOL(70,151),"HIT ANY KEY TO START!",3,6,1
980 SYMBOL(65,150),"HIT ANY KEY TO START!",3,6,6
990 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 990ELSEWIDTH 40,25:CONSOLE 21,4,0,0:GOSUB 780
1000 '--- ENDING ----------------------
1010 COLOR6:A=0:B=0:CLS:FOR G=1 TO 7:COLOR=(G,G):NEXT:WIDTH 80,25:RESTORE 1110
1020 IFR=0THENK=15ELSEIFR=1THENK=2
1030 FORC=1TOK:READC$:V=LEN(C$):FORL=1 TO V:S$=MID$(C$,L,1):A=A+1:LOCATEL-1,B:PR
INTS$:IFS$=" "THENGOTO1040ELSEBEEP 1:FORPP=0TO20:BEEP0:NEXT
1040 NEXT:FOR Y=0 TO 1000:NEXT:B=B+1:A=0:NEXT
1050 IF R=2 THEN 1080
1060 IF R<>1 THEN R=1:A=0:GOTO 1020
1070 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR 7:R=2:GOTO 1020
1080 LOCATE 65,20:PRINT "THE   END":FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1090 PLAY "T120M20000S0R2","T120M20000S0R2"
1100 PLAY"O4L8C4G4FEF4EDEFGFEFEDO3BG4.G","O3L8C4C4CCC4CCCCCCCCCCO2BG4.G":GOTO 11
00
1110 DATA "Congratulations!","You saved the princess. You shatterd Rod with Drag
on had protected. Look,there ","comes the light of peace! And the beaming smiles
 of the people standing in front","of the castle where Dragon lived!"
1120 DATA "Finally Dragon is dead. We won at last! We bless Loclis and Lalia. Th
ey will li-","ve in peace and happiness."," "," "
1130 DATA "STAFF"," ","GAME DESIGNER & MAIN PROGRAM        Yoshinori Terao","MUS
IC COMPOSER & SOUND EFFECT        Keiko Yoshida","CHARACTER DESIGN
     Kohtaro Sakai","MONSTER SETTING                              Motoyoshi Ohura & Ichir
oh Takakuwa"
```

```
1140 DATA 'MAP CHECK & HARD WARE ENGINEER      Yoshikazu Yamamoto',' ',' '
1150 DATA'Has this reaiiy brought an end to this adventure ?','Continued to the
Castie of Dragon Part II'
1155 '--- PAT 1 -----------------------
1160 DATA 0,32,0,96,0,96,10,8416,4,4576,21858,-22304,8425,21728,16488,224
1170 DATA 8,0,8,672,8,336,20489,-32768,10912,-16384,64,-15936,0,64,0,0,0,32,0
1180 DATA 96,0,96,30,12768,14,12768,21863,-288,12523,-540,26858,-29974,20568
1190 DATA 20980,10,-29718,8264,20976,22697,-30048,10912,-11968,64,-15936,0
1200 DATA 64,0,0,-128,807,-256,103,-512,103,-118,8423,8740,4583,21858,-22297
1210 DATA 8425,21731,16488,225,8,497,8,673,8,343,20489,-32737,-21856,-8129
1220 DATA -11968,-7681,-256,8319,-128,16415,0
1230 '--- PAT 2 -----------------------
1240 DATA 0,0,16514,2080,0,0,16,16384,0,0,16514,2080,16514,2080,0,0,0,0,2048
1250 DATA 16640,0,0,16384,32,0,0,2064,16644,0,0,16385,2048,0,0,16514,2080,0
1260 DATA 0,16,16384,0,0,16514,2080,16514,2080,0,0,0,0,2048,16640,0,0,16384
1270 DATA 32,0,0,2064,260,0,0,16385,2048,-1,-1,-1,-1,-2177,-273,-7041,-819
1280 DATA 21855,-1365,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-18,-4097,-52,-12289,-171,22527
1290 DATA -1,-1,-1,-1,-2177,-529,-7041,-1585,0
1300 '--- PAT 3 -----------------------
1310 DATA 0,0,0,0,16,0,48,0,56,1024,60,1024,122,1792,125,3968,120,-24608
1320 DATA 253,31984,508,31864,504,-452,1009,24334,2018,12167,960,17924
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,16,0,48,0,24,1024,44,1024,90,1792,109,2432,40,-26656,93
1340 DATA 9456,188,19576,440,-27076,113,3854,1378,12167,960,17924,0,0,-33,-1
1350 DATA -97,-1,-109,-1,-77,-1537,-231,-769,-196,-2817,-421,-14529,-915,-29793
1360 DATA -1992,-26649,-7971,11507,-32580,23673,504,-16836,-32399,24334,-14878
1370 DATA 12167,-3136,17927,-2033,-32705,0
1380 '--- PAT 4 -----------------------
1390 DATA 0,0,0,0,0,0,10248,2056,22552,4096,22540,2060,22536,4096,8204,2056
1400 DATA 22536,4096,16524,132,10288,8224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,48,48,96,96
1410 DATA 8448,16640,256,16640,20736,20736,416,16800,8320,24704,320,16712
1420 DATA 16592,16592,8288,8288,5184,5192,2128,2128,5152,5152,2128,2128,0,0,-1
1430 DATA -1,-3295,-1117,-10927,12371,-18992,-11823,8354,-23127,-2576,-3599
1440 DATA -24206,-6823,-2576,-19983,-24078,-6735,-2640,12785,28901,13546
1450 DATA -24269,-32461,-15481,-15481,-8064,16385,-8192,0,-2048,0,0
1460 '--- PAT 5 -----------------------
1470 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-17,-1,-4,-1,-8193,-1,-1025,-1,-1537,-1,-1,-1,-17
1480 DATA -1,-5,-33,-1,-24585,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,16384,-32768,16,256,2048
1490 DATA 0,320,16384,2728,256,-32768,42,20480,16728,10272,10944,16384,-32768
1500 DATA 1344,0,-30040,644,-11195,1360,20480,-22508,516,1028,16448,16416,1032
1510 DATA 512,16384,-32768,16,256,2048,0,320,16384,2728,256,-32768,42,20480
1520 DATA 16728,10272,10944,16384,-32768,1344,0,-30040,644,-11195,1360,20480
1530 DATA -22508,516,1028,16448,16416,1032,512,0
1540 '--- PAT 6 -----------------------
1550 DATA 0,0,3844,16388,4334,-16338,4318,-8080,14433,-3984,30752,4064,31744
1560 DATA 2336,31744,4064,0,6,0,271,0,2874,0,1984,3,12288,3,12288,0,0,0,0,0,0
1570 DATA 0,0,0,0,0,3,8,3,9,8199,136,-32762,511,-8188,8607,-4128,273,11328
1580 DATA 2321,8192,14840,26,15600,612,3312,1020,960,0,0,0,0,0,-8191,3984
1590 DATA -15736,-28928,-15856,-31165,-32439,67,265,10887,136,-32761,511,-6140
1600 DATA -24161,-4128,-32495,11592,-30447,8752,-17928,1050,-17165,12901
1610 DATA -13069,13308,-3136,0,-8,1,0
1620 '--- MAP DATA --------------------
1630 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1640 DATA 2,1,1,1,2,3,3,3,3,2,4,4,4,4,4,2,2,4,3,3,2,4,2,4,4,4,2
1650 DATA 2,1,1,1,3,2,3,2,3,4,4,4,2,2,2,4,4,4,2,3,4,4,4,4,2,4,2
1660 DATA 2,1,3,1,3,2,3,1,2,4,2,4,2,3,3,3,2,2,3,2,4,4,2,4,2,4,2
1670 DATA 2,1,3,1,3,3,2,3,2,4,2,4,2,3,2,2,2,3,2,2,3,2,4,4,2,4,2
1680 DATA 2,1,1,1,3,2,1,1,2,4,4,4,2,3,3,3,3,3,4,2,4,3,2,4,2,4,2
1690 DATA 2,1,1,1,2,3,1,2,3,2,2,2,3,2,3,2,2,2,4,4,2,3,2,4,2,4,2
1700 DATA 2,3,2,2,3,1,2,1,1,3,2,1,3,2,2,3,3,3,2,3,2,3,2,4,2,4,2
1710 DATA 2,1,1,1,1,2,1,1,2,1,1,1,2,3,3,2,3,2,3,3,2,3,2,4,2,4,2
1720 DATA 2,1,2,2,1,3,2,3,2,1,2,3,3,2,3,2,3,3,2,3,2,4,4,2,4,4,2
1730 DATA 2,1,3,3,2,1,2,3,1,3,2,2,3,2,3,2,3,2,3,3,2,2,4,4,2,4,2
1740 DATA 2,2,3,2,3,3,3,2,1,2,3,2,3,2,3,3,2,3,3,2,3,3,4,2,3,3,2
1750 DATA 2,1,3,1,3,2,1,2,1,3,3,2,3,3,2,3,3,3,2,2,3,2,4,3,2,4,2
1760 DATA 2,1,2,3,3,1,1,2,1,2,3,3,2,3,3,2,2,4,4,4,2,2,4,2,3,3,2
1770 DATA 2,3,2,3,1,4,4,2,1,3,2,3,3,2,3,3,2,4,2,4,2,1,2,2,4,4,2
1780 DATA 2,1,1,1,4,4,4,2,1,3,4,2,3,3,2,3,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,2
1790 DATA 2,3,1,2,4,4,4,4,3,2,4,1,2,3,3,2,2,2,2,2,4,2,2,4,2,4,2
1800 DATA 2,2,3,4,4,4,4,4,1,3,4,2,2,2,3,4,4,4,4,4,4,4,2,4,2,4,2
1810 DATA 2,3,1,3,4,4,4,4,1,3,2,4,4,4,2,2,2,2,2,2,2,2,2,4,2,4,2
1820 DATA 2,1,3,2,3,4,4,3,3,2,5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2
1830 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
```

中立地帯へ移動せよ！

◉X1シリーズ ◉BASIC(CZ-8FB01)

ESCAPE

イラスト／タカオ・トミオカ

中村茂樹

STORY

時は19＊＊年、A国とB国との戦争が悪化し、ジャングル地帯ではゲリラ戦がくり広げられていた。この戦線で、からくも生き残ったA国の小部隊が、いまA国の総司令部の命令で撤退しようとしていた。目的場所は中立国のC国、しかし途中に敵B国の基地がある。さあ、何人が帰れるだろうか……。

実行方法

LIST 1をロードしてRUN、続いてLIST 2をロードしてRUN。

遊び方

タイトルが出て間もなくマップ選択画面になるので、3種類のマップのうち好みのものを選ぶ。少し待つとゲーム画面になる。マップ上では青のコマが自分の部隊で、赤が敵の部隊だ。白い建物は敵の基地で、水色の部分が湖だ。キミはマップの中をじょうずに移動して白色の中立地帯へ行けばいい。キミは自分の部隊にいろいろ命令をあたえながら任務を遂行してほしい。キミは部隊に次の命令をあたえることができる。ただ、注意してほしいことが1つある。命令をあたえたら、とり消すことができない場合がある。

(1) 移動

テンキーで部隊を移動する。基本的な移動力は平地で2ポイントで、森林に入ったり負傷者がいたりすると1になってしまう。また、負傷者がいるときは森へは進めない。

(2) 通信

味方の基地と交信し、食料や武器を補給してもらう。飛行機で落としていくので、■印のところまでとりに行こう。同じ■でも、黄色は武器で緑色が食料だ。ボヤボヤしてると敵にせっかくの補給物資を略奪されてしまうこともある。あまり自国からはずれたところにいると交通不能になる。

(3) スパイを送る

まず、スパイとして送る人を決める。2と8キーで上下させて希望するところでスペースキーを押す。次に自分の部隊のいるところにカーソルが表示されるので、テンキーで動かして調べたい敵のところまで動かす。うまくいくと敵の攻撃力と人数がわかる。ただし、スパイ要員の能力の差で無事に帰ってこれるかどうかの率がちがってくる。もし、無事に帰ってくるとその人の力がアップする。ただし、敵がフィールド上にいなければ、スパイは送れない。

(4) 攻撃

敵が近くにいるときは攻撃ができる。部隊の力が弱いとすぐにやられてしまうから、戦わなければならないと思ったら、前もって敵の部隊を弱らせておくと味方のダメージ

も少なくていい。敵の基地から出てくる部隊は強いから、とくに要注意！

（5）ロケット弾

ロケット弾を発射する。カーソルをテンキーで動かして攻撃したい敵部隊のところに持っていくだけ。

（6）地雷

地雷を置くことができる。テンキーで置く場面と方向を選ぶ。数の許すかぎり、いくつでも置ける。

（7）休養

このコマンドを使うと〝つかれ〟のパラメーターが減る。部隊が疲れて動けなくなったときはゲームオーバーになってしまうので、疲れさせないように注意していなくてはならない。

（8）負傷者のゆくえ

負傷兵がいると移動のじゃまになるので、残念ながら彼らを見捨てていくコマンドである。

初級者マップでも勝てない人のためのヒント

1、まず、初めに武器の補給をしよう！
2、初めは、あまり動かずに近づく敵にロケット弾を浴びせる。
3、2つの敵が2方から来たときは、すかさず地雷を置く。
4、むやみに戦わない。

最　後　に

遊べば遊ぶほど味の出るゲームだ。リストも短い部類で、なかなかのものを作ってくれたね。最初の1、2回遊んだくらいじゃ、ちょっとこのゲームはつかめないと思うから、何度となく遊んでみてほしい。夜も長いので戦略でも練りながら、じっくりと楽しんでくれたまえよ。

LIST 1

```
10 FORI=1TO4:READR$(I):NEXT
20 X$="0002000202025E00":Y$="FEFEFEFEFEFEFE00":Z$="0000000000000000
30 Q$="FFFFFFFFFFFFFFFF"
40 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(Z$+Z$+Z$)
50 DEFCHR$(177)=HEXCHR$(X$+Y$+X$)
60 DEFCHR$(178)=HEXCHR$(Y$+X$+Y$)
70 DEFCHR$(179)=HEXCHR$(Y$+Y$+X$)
80 DEFCHR$(180)=HEXCHR$(X$+X$+Y$)
90 DEFCHR$(181)=HEXCHR$(Z$+"AA00AA00AA00AA0088002200880022 00")
100 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("383838FEFEFEFEFE8200820000000000B8383AE0C2860E1E")
110 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("0000081E3C78F0E0BA38BAFEFEFEFEFE8000020000000000")
120 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF00603000000C0600EEFBFEBBEEBFEEBB")
130 DEFCHR$(185)=HEXCHR$(Z$+"8200820000189A18983C3A7CFE000200")
140 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("2855AA55AA558A857DDFFBFFEEFDDFBF"+Q$)
150 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("FF818181818181FFFF818181818181FFFF81BDBDBDBD81FF")
160 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("FF818181818181FFFF81BDBDBDBD81FFFF81BDBDBDBD81FF")
170 FORI=189TO190
180 DEFCHR$(I)=HEXCHR$("3EFFFFE7E7FFFF7EAA55AA5DBA55AA54AA55AA45A255AA54"):NEXT
190 DEFCHR$(202)=HEXCHR$(Q$+Z$+Q$):DEFCHR$(203)=HEXCHR$(Q$+Z$+Z$)
200 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("FFFEFFFEFFFEFFFEC0C0C0C0C0C0C0C0F0F0F0F0F0F0F0F0")
210 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("AAFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFF00000000FFFFFFFF")
220 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("FFFFDBDBDBDBFFFFFFFFC3E7E7C3FFFFFFFFDBDBDBDBFFFF")
230 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("E7A5D76E342C3C18FFBDD76E342C2418E7A5D76E342C2418")
240 FORI=1TO4:DEFCHR$(203+I)=HEXCHR$(R$(I)+Z$+R$(I))
250 DEFCHR$(207+I)=HEXCHR$(R$(I)+Z$+Z$):NEXT
260 DEFCHR$(212)=HEXCHR$(Z$+Z$+Z$)
270 FORI=2TO4:DEFCHR$(211+I)=HEXCHR$(Q$+Z$+R$(I)):NEXT
280 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("1F1F1F1F1F1F1F1FBF15BF15BF15BF153F159F153F159F15")
290 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("1F1F1F1F1F1F1F1FBF15BF15BF1FBF1F3F159F153F1F9F1F")
300 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("C0C0C0C0C0C0C0C0D540D540D540D540C440D140C440D140")
310 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("DFDFDFDFDFDFDFDF55DF55DFDFDFDFDF55DF55DFDFDFDFDF")
320 DATAFFFFFEFEFCF8F0C0,FFFF7F7F3F1F0F03
330 DATA030F1F3F7F7FFFFF,C0F0F8FCFEFEFFFF
```

▲キミは任務を遂行できるかな。

LIST 2

```
10 '***  ESCAPE  *** by ﾅｶﾑﾗ
20 CLS4:INIT:WIDTH40:COLOR7,0:DEFINTA-Z:REPEATOFF:CLICKOFF:PLAY"V15:V12:V13"
30 DIMG$(15),Y$(16),D(40),D$(20):FORI=1TO15:READG$(I):NEXT
40 FORI=1TO16:READY$(I):NEXT:FORI=1TO8:READJ$(I):NEXT
50 FORI=1TO9:READW$(I):NEXT
60 K$=INKEY$:IF K$="A" THEN GOSUB2390 ELSE IF K$="B" THEN GOSUB2440
70 FORI=1TO9:READF$(I),F(I):NEXT
80 FORI=1TO20:READD$(I),D(I):NEXT
90 FORI=1TO4:READA(I),B(I):A(I)=A(I)+RND*3-1:B(I)=B(I)+RND*3-1:NEXT
100 READA(5),B(5):SOUND13,0:SOUND11,136:SOUND12,19
110 FORI=1TO5:C(I)=47+RND*25:E(I)=63+RND*36:NEXT:C(5)=C(5)*2-17:E(5)=E(5)*2-17
120 Z$="ｵ":K$(1)="ｹ":K$(0)=Z$:Q$(1)="ｻ":Q$(2)="ｼ":Q$(4)="ｼｮｸﾘｮｳ":Q$(5)="ﾌﾞｷ ..
130 GY=150:PLAYGY:C$(5)="ﾛ
```

リスト続く

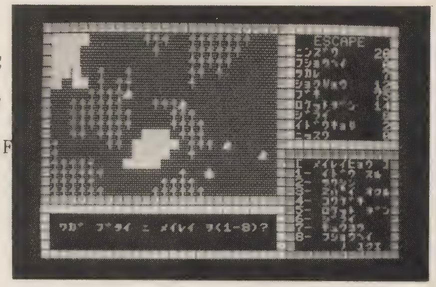
```
140 CGEN1:LINE(0,0)-(39,0),"ﾀ",B:LINE(0,17)-(39,17),"ﾀ",B
150 A=3:FORI=1TO16:IFI=9THENA=13
160 READA$:LOCATEA,I:PRINTA$:NEXT:PAUSE9
170 COLOR6:LINE(10,18)-(28,24),"ｲ",B:CGEN:COLOR7
180 FORI=1TO5:READA$:FORJ=1TOLEN(A$):B$=MID$(A$,J,1):LOCATEJ+11,I+18:PRINTB$
190 PLAY"O3C0":NEXTJ:PAUSE8:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 210
200 NEXTI:PAUSE9:LINE(0,18)-(30,24)," ",BF
210 CLS:CGEN1:COLOR5:LINE(9,8)-(29,14),"ｳ",B:CGEN:COLOR7:PLAYY$(15):FORI=1TO3
220 LOCATE11,I+9:PRINTJ$(I+5):NEXT:LOCATE8,17:PRINT"MAP ｦ ｴﾗﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ (1-3)?"
230 A=3:GOSUB1920:CLS:LOCATE14,18:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ !":CGEN1:IF G=3 THEN 2470
240 IFG=2THENRESTORE3020ELSERESTORE2980
250 FORI=1TO16:READA$,B$:C$=BIN$(VAL("&H"+A$))+BIN$(VAL("&H"+B$))
260 FORJ=1TO28:A=VAL(MID$(C$,J,1)):LOCATEJ-1,I:PRINTK$(A):NEXTJ,I
270 READX,Y:FORI=1TO4:READA$:LOCATEX,I+Y:PRINTA$:NEXT
280 PALET5,0:LINE(8,8)-(205,134),PSET,5,BF
290 GOSUB1750:RESTORE3060
300 FORI=1TO5:READA$:LOCATE1,I:PRINTA$:NEXT
310 LOCATE3,4:PRINT"ﾘﾚ":LOCATE3,5:PRINT"ﾙﾛ"
320 LINE(0,0)-(26,17),"ｴ",B
330 LINE(0,18)-(26,23),"ｲ",B
340 LINE(27,0)-(39,11),"ｳ",B
350 LINE(27,12)-(39,23),"ｱ",B
360 X=18:Y=14:LOCATEX,Y:PRINT"ｶ"
370 FORI=1TO4:C$(I)=SCRN$(A(I),B(I),1):LOCATEA(I),B(I):PRINT"ｷ":NEXT
380 CGEN:COLOR5:LOCATE28,13:PRINT"[ ﾒｲﾚｲﾋｮｳ ]":COLOR7:MH=7
390 FORI=1TO9:LOCATE28,I+13:PRINTW$(I):NEXT
400 COLOR6:LOCATE30,1:PRINT"ESCAPE":COLOR7
410 GOSUB1950:PLAY"O3D6R0DRDRF6:O2A7B5D3
420 '***  ﾒｲﾚｲ  ***
430 GOSUB1950:IF F(2)>0 AND F(8)=2 THEN F(8)=1:GOSUB1720
440 IF F(2)=0 AND F(8)=1 THEN F(8)=2:GOSUB1720
450 C=0:GOSUB2030:GOSUB1950
460 LOCATE2,20:PRINT"ﾜｶﾞ ﾌﾞﾀｲ ﾆ ﾒｲﾚｲ ｦ(1-8)?":A=8:GOSUB1920
470 ON G GOTO480,560,710,790,830,920,980,1020
480 Z=0:A=7:GOSUB2080:Z=Z-(F(8)=1):F(3)=F(3)+RND*1
490 LOCATE4,21:PRINT"ﾄﾞｺ ﾆ ｲｷﾏｽｶ (1-9)?":PAUSE1:GOSUB2190
500 A$=SCRN$(X+V,Y+W,1):IF A$="ｺ" THEN PLAYY$(7):GOTO1820
510 IF A$<>"ｵ" AND A$<>"ｹ" AND A$<>"ｼ" AND A$<>"ｻ" THEN GOSUB2180:GOTO540
520 Z=Z+1:B$=SCRN$(X,Y,1):IF A$="ｹ" THEN 550
530 GOSUB2120:IF Z>1 THEN 1140
540 GOSUB2020:LOCATE7,20:PRINT"ﾏﾀﾞ ｳｺﾞｷﾏｽｶ ?":GOSUB2070:ON G GOTO 490,1140
550 Z=Z+1:IF Z>2 THEN GOSUB2180:Z=Z-2:GOTO540 ELSE 530
560 A=8:GOSUB2080:PLAY"R5O5A0ARRARAAARAARAARARRARARRARARRAARRAARRARAR5
570 IF RND*7>1 AND GB<7 AND ABS(X-10)<11 AND ABS(Y-7)<7 THEN 590
580 LOCATE7,21:PRINT"ｵｳﾄｳ ｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ":PLAYY$(5):GOTO1140
590 COLOR4:H$="ｺﾁﾗ ﾊ ﾂｳｼﾝ ｷｮｸ":H=6:GOSUB2100:GOSUB2020
600 LOCATE2,20:PRINT"1- ｼｮｸﾘｮｳ ﾎｷｭｳ":LOCATE2,21:PRINT"2- ﾌﾞｷ ﾎｷｭｳ
610 LOCATE3,22:PRINT"ﾖｳｷｭｳ ﾊ ﾅﾝﾃﾞｽｶ(1-2)?":A=2:GOSUB1920:GB=GB+1:GOSUB2020
620 H$="ﾘｮｳｶｲ !":H=10:GOSUB2100:GOSUB2020:COLOR7
630 I=0:C=4:C=4-(I>20)*7:A=X+(RND*3-1)*RND*C:B=Y+(RND*3-1)*RND*4
640 IF A<1 OR B<1 THEN 630 ELSE IF SCRN$(A,B,1)<>"ｵ" THEN 630
650 CGEN1:JX=7:JY=0:B$="ｴ
660 JZ=(A<JX)-(A>JX):JW=(B<JY)-(B>JY):LOCATEJX,JY:PRINTB$
670 JX=JX+JZ:JY=JY+JW:B$=SCRN$(JX,JY,1)
680 IF JX=A AND JY=B THEN B$=Q$(G):B=17
690 IF JY>16 THEN CGEN:GOTO1140
700 LOCATEJX,JY:PRINT"ﾝ":FORI=1TO6:BEEP1:BEEP0:FORJ=1TO20:NEXTJ,I:GOTO660
710 A=6:GOSUB2080:GOSUB2220:AV=A(I):BV=B(I):CO=7:GOSUB1740:GOSUB2310:PAUSE15
720 IF RND*25+D(K)*5>28 THEN 740 ELSE D(K)=0:COLOR2
730 H$="ﾀｲﾁｮｳ,"+D$(K)+"ｶﾞ ｺﾛｻﾚﾏｼﾀ":H=1:GOSUB2100:PLAYY$(11):COLOR7:GOTO780
740 COLOR4:H$="ﾀｲﾁｮｳ,ﾀﾀﾞｲﾏﾓﾄﾞﾘﾏｼﾀ":H=4:GOSUB2100:GOSUB2020
750 H$="ﾎｳｺｸ ｼﾏｽ":H=9:GOSUB2100:GOSUB2020
760 LOCATE3,20:PRINT"ｺｳｹﾞｷ ｼｭｳﾘｮｳ -"E(I):LOCATE3,21:PRINT"ﾆﾝｽﾞｳ        -"C(I)
770 COLOR7:LOCATE8,22:PRINT"PUSH RETURN":GOSUB2380:D(K)=D(K)+RND*4+2:GOTO780
780 CO=5:GOSUB1740:GOTO1140
790 A=8:GOSUB2080:PAUSE1:LOCATE7,21:PRINT"ﾄﾞｺﾃﾞｽｶ(1-9)?":GOSUB2190:A=X+V
800 B=Y+W:I=0:IF SCRN$(A,B,1)<>"ｷ" THEN GOSUB2180:GOTO450
810 GOSUB2360:COLOR4:LOCATE9,21:PRINT"ﾄﾂｹﾞｷ !!!":AV=A(I):BV=B(I):CO=7:GOSUB1740
820 GOSUB2060:GOSUB1460:F(3)=F(3)+RND*5:CO=5:GOSUB1740:GOTO1140
830 A=6:GOSUB2080
840 IF F(6)<1 THEN GOSUB2180:GOTO450
850 F(6)=F(6)-1:GOSUB2310:A=X:B=Y:B$="ｶ":CGEN1:J=0
860 J=J+1:V=(A>A(I))-(A<A(I)):W=(B>B(I))-(B<B(I))
870 LOCATEA,B:PRINTB$:A=A+V:B=B+W:B$=SCRN$(A,B,1):IF A=A(I) AND B=B(I) THEN 900
```

```
880 PLAY"V1605C0V15":IF J<3+RND*3 THEN LOCATEA,B:PRINT"ﾜ":GOTO860
890 CGEN:LOCATE10,21PRINT"ﾊｽﾞﾚﾏｼﾀ":PLAYY$(12):GOTO1140
900 CGEN:GOSUB1730:GOSUB2050:LOCATE8,20:PRINT"ﾒｲﾁｭｳ ｼﾏｼﾀ":A=RND*23+18
910 GOSUB1980:GOTO1140
920 A=8:GOSUB2080:B=0:IF F(7)=0 THEN GOSUB2180:GOTO450
930 LOCATE5,21:PRINT"ﾄﾞｺ ﾆ ｵｷﾏｽｶ(1-9)?":PAUSE4:GOSUB2190:A$=SCRN$(X+V,Y+W,1)
940 IF A$<>"ｵ" AND A$<>"ｹ" THEN GOSUB2180:IF B=1 THEN 1140 ELSE 450
950 A=190+(A$="ｵ"):CGEN1:LOCATEX+V,Y+W:PRINTCHR$(A):CGEN:GOSUB1940
960 B=B+1:F(7)=F(7)-1:GOSUB1950:IF F(7)=0 THEN 1140 ELSE PLAYY$(15)
970 GOSUB2020:LOCATE6,20:PRINT"ﾏﾀﾞ ｵｷﾏｽｶ?":GOSUB2070:IF G=1 THEN 930 ELSE 1140
980 A=8:GOSUB2080
990 LOCATE9,21:PRINT"ｷｭｳﾖｳ ﾁｮｳ":PAUSE9:GOSUB2020:F(3)=F(3)-35-RND*10
1000 LOCATE7,21:PRINT"ﾂｶﾚ ｶﾞ ﾄﾚﾏｼﾀ":PLAYY$(6):IF F(3)<1 THEN F(3)=0
1010 GOTO1140
1020 A=7:GOSUB2080:I=0
1030 I=I+1:IF D(I)=1 THEN 1050
1040 IF I<20 THEN 1030 ELSE GOSUB2180:GOTO450
1050 FORI=1TO20:IF D(I)<>1 THEN 1120
1060 A$="ｦ ｵｲﾃ ｲｷﾏｽ":LOCATE4,20:PRINTD$(I);A$"ｶ?":GOSUB2070:IF G=2 THEN 1120
1070 D(I)=0:H=3
1080 LOCATE5,21:PRINTD$(I);A$:PLAYY$(1):GOSUB2020:COLOR2:IF RND*5>3 THEN 1100
1090 H$="ﾀｲﾁｮｳ,ｺｳｳﾝ ｦ ｲﾉﾘﾏｽ...":GOSUB2100:GOTO1120
1100 H$="ﾀｯ ﾀｲﾁｮｳ ﾏｯ ﾏｯﾃｸﾀﾞｻｲ.":GOSUB2100:GOSUB2020
1110 H$="ﾀｲﾁｮｳ...":H=9:GOSUB2100
1120 GOSUB2020:COLOR7:NEXT:GOSUB2030:GOTO430
1130 '***  ｼﾞｸﾞﾝ ﾉ ｳｺﾞｷ  ***
1140 GOSUB2030:F=F+1:IF F>2 THEN F(9)=F(9)+1:F=0:F(4)=F(4)-F(1)/18
1150 IF F(4)>1 OR LW=1  THEN 1170
1160 F(4)=0:F(3)=F(3)+25:LOCATE5,21:PRINT"ｼｮｸﾘｮｳ ｶﾞ ﾅｸﾅﾘﾏｼﾀ":PLAYY$(11):LW=1
1170 IF F(2)<F(1) AND F(3)<40 THEN 1190 ELSE GOSUB2030:H$="ﾂｶﾚﾃ ｳｺﾞｹﾅｲ..":H=6
1180 GOSUB2100:PLAYY$(13):GOTO1770
1190 MH=7:MH=MH+(F(3)>40)*5
1200 GOSUB1950
1210 '***  ﾃｷ ﾉ ｳｺﾞｷ  **
1220 FORI=1TO5:GOSUB2030:Z=0:IF C(I)=0 THEN 1440
1230 IF I=5 AND (ABS(X-A(I))>6 OR ABS(Y-B(I))>6) THEN 1440
1240 IF I=1 AND ABS(X-A(I))>10 AND ABS(Y-B(I))>10 THEN 1440
1250 Z=Z-(RND*9)>3 AND I<4)
1260 Z=Z+1:IF Z>2 THEN 1440
1270 V=(A(I)>X)-(A(I)<X):W=(B(I)>Y)-(B(I)<Y):A$=SCRN$(A(I)+V,B(I)+W,1):C=ASC(A$)
1280 B=0:IF Z>1 AND C=185 THEN 1440
1290 ON C-180 GOTO 1400,1320,1440,1440,1400,1310,1370,1370,1340,1340
1300 GOTO1400
1310 GOTO1270
1320 GOSUB2030:COLOR3:LOCATE5,21:PRINT"ﾃｷ ｶﾞ ｾﾒﾃ ｷﾏｼﾀ !!"
1330 AV=A(I):BV=B(I):CO=7:GOSUB1740:GOSUB2060:GOSUB1460:CO=5:GOSUB1740:GOTO1440
1340 AV=A(I):BV=B(I):CO=7:GOSUB1740:B=1:IF C=190 THEN A$="ｹ" ELSE A$="ｵ"
1350 GOSUB1730:GOSUB2050:LOCATE3,20:PRINT"ﾃｷ ｶﾞ ｼﾞﾗｲ ﾆ ｶｶﾘﾏｼﾀ"
1360 A=RND*23+16:GOSUB1980:B=0:CO=5:GOSUB1740:GOTO1400
1370 B=1:A=4:IF C=188 THEN E(I)=E(I)+10:A=5
1380 LOCATE2,20:PRINT"ﾃｷ ﾆ ﾎｷｭｳﾖｳ ﾉ "Q$(A)" ｦ":LOCATE10,21:PRINT"ﾄﾗﾚﾏｼﾀ":A$="ｵ
1390 GOTO1400
1400 CGEN1:LOCATE A(I),B(I):PRINTC$(I):C$(I)=A$:A(I)=A(I)+V:B(I)=B(I)+W
1410 LOCATEA(I),B(I):PRINT"ｷ"
1420 IF B=1 THEN PLAYY$(14)
1430 CGEN:GOTO1260
1440 NEXT:GOSUB2030:GOTO430
1450 '***  ｾﾝﾄｳ ｹｯｶ  ***
1460 COLOR7:GOSUB1950:GOSUB2030:COLOR2:GOSUB1730:A=0:B=0
1470 FORJ=1TO20:A=A+D(J):NEXT:A=A+F(5)+RND*42-F(3)/2:B=C(I)+E(I)+RND*40+10
1480 C=6:C=C-(A>B)*((A-B)/9)+(B>A)*((B-A)/9):C=C+(RND*3-1)*RND*3+(C>13)*RND*5+2
1490 COLOR6:LOCATE6,19:PRINT"** ﾃｷ ﾉ ﾋｶﾞｲ **":COLOR2
1500 IF C<1 THEN GOSUB1700:GOTO1560
1510 IF C<C(I) THEN 1530 ELSE C(I)=0:LOCATE2,21:PRINT"ﾃｷ ﾉ ﾌﾞﾀｲ ｶﾞ ｾﾞﾝﾒﾂ ｼﾏﾂﾀ"
1520 CGEN1:COLOR7:LOCATEA(I),B(I):PRINTC$(I):CGEN:A(I)=0:PLAYY$(7):GOTO1560
1530 LOCATE6,21:PRINTC"ﾆﾝ ﾔｯﾂｹﾏｼﾀ":PLAYY$(3):C(I)=C(I)-C:E(I)=E(I)-C*3/2
1540 IF E(I)<1 THEN E(I)=1
1550 F(3)=F(3)+RND*3+1:F(5)=F(5)-C/2:IF F(5)<0 THEN F(5)=0
1560 GOSUB2030:PAUSE3:COLOR6:LOCATE3,19:PRINT"** ﾜｶﾞ ｸﾞﾝ ﾉ ﾋｶﾞｲ **":COLOR2
1570 C=4:C=C-(B>A)*((B-A)/10)+(A>B)*((A-B)/9)
1580 C=C+(C>5 AND RND*6>5)*RND*3+2
1590 IF C<1 AND RND*7<>5 THEN GOSUB1700:GOTO1680 ELSE IF C<1 THEN C=1
1600 IF C>=F(1) THEN LOCATE3,21:PRINT"ﾜｶﾞ ｸﾞﾝ ﾊ ｾﾞﾝﾒﾂ ｼﾏｼﾀ":PLAYY$(13):GOTO1770
```

リスト続く

```
1610 FORJ=1TOC
1620 A=RND*20+1:IF A>20 THEN A=20
1630 IF D(A)=0 THEN 1620
1640 IF D(A)<5+RND*3 OR D(A)=1 THEN 1660
1650 LOCATE3,21:PRINTD$(A)" ｶﾞ ﾌｼｮｳ ｼﾏｼﾀ":D(A)=1:GOTO1670
1660 LOCATE5,21:PRINTD$(A)" ｶﾞ ﾔﾗﾚﾏｼﾀ":D(A)=0
1670 PLAY"O3C0R1C4R6":GOSUB2020:NEXT:GOSUB2030
1680 FORJ=1TO20:D(J)=D(J)-(D(J)>1 AND D(J)<5)*RND*2
1690 NEXT:COLOR7:RETURN
1700 LOCATE10,21:PRINT"ﾋｶﾞｲ ﾅｼ":PLAYY$(4):RETURN
1710 '***  ｲﾛｲﾛ  ***
1720 LOCATE3,20:PRINT"ｲﾄﾞｳ ｷｮﾘ ｶﾞ"F(8)"ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ":PLAYY$(9):GOSUB2020:RETURN
1730 PALET5,6:PLAY"R0":PALET5,2:PLAY"R0":PALET:PALET5,0:RETURN
1740 POLY(AV*8+3,BV*8+4),6,CO,60:PAINT(AV*8,BV*8)
1750 LINE(8,48)-(16,48)-(16,40)-(24,40)-(24,32)-(32,32)-(32,16)-(40,16)-(40,8)
1760 RETURN
1770 COLOR7:CLS4:COLOR7
1780 CSIZE1:LOCATE15,10:PRINT#0,"GAME OVER":CGEN1
1790 LINE(13,8)-(25,13),"ｿ",B:CGEN:COLOR2
1800 FORI=1TO18:LOCATE10+I,16:PRINTMID$("ｱﾅﾀ ﾉ ﾂﾐ ﾊ ｵﾓｲ...",I,1):PAUSE4
1810 NEXT:PAUSE10:COLOR7:GOSUB2370:RUN
1820 CLS4:PLAY120
1830 CSIZE2:LOCATE24,3:COLOR6:PRINT#0,"ESCAPE":CSIZE0:COLOR7
1840 CGEN1:LINE(3,0)-(18,22),"ｿ",B:FORI=0TO22STEP22:LINE(4,I)-(17,I),"ﾀ":NEXT
1850 LINE(19,6)-(39,12),"ｳ",B:CGEN:COLOR5:FORI=1TO5:FORJ=1TOLEN(J$(I))
1860 LOCATE19+J,I+6:PRINTMID$(J$(I),J,1):PLAY"C0":NEXTJ:PLAY"R7":NEXTI:COLOR6
1870 LOCATE5,1:PRINT"ｷｶﾝ ﾍｲ ﾒｲﾎﾞ":COLOR7:J=2:FORI=1TO20:IF D(I)<1 THEN1890
1880 LOCATE4,J:PRINTJ-1;": ";D$(I):J=J+1:PLAY"R2
1890 NEXT:FORI=1TO6:PLAYG$(I):NEXT:FORI=3TO15:PLAYG$(I):NEXT
1900 COLOR4:LOCATE22,16:PRINT"- ﾎﾝﾄｳ ﾉ ﾀﾀｶｲ ﾊ":LOCATE26,18:PRINT"ｺﾚｶﾗ ﾊｼﾞﾏﾙ -
1910 COLOR7:PLAY"R9RR":CLS:GOSUB2370:RUN
1920 KJ=STICK(0)
1930 G=VAL(INKEY$):IF G=0 OR G>A THEN 1930 ELSE GOSUB1940:RETURN
1940 GOSUB2020:PLAY400:PLAY"O5G0":PLAYGY:RETURN
1950 F(1)=20:F(2)=0:FORJ=1TO20:F(1)=F(1)+(D(J)=0):F(2)=F(2)-(D(J)=1):NEXT
1960 COLORMH:FORJ=1TO9:LOCATE35,J+1:PRINTUSING"####";F(J)
1970 LOCATE28,J+1:PRINTF$(J):NEXT:COLOR7:RETURN
1980 PLAY"R7":LOCATE5,21:PRINT"ﾒｲﾁｭｳﾄﾞ ﾊ"A"% ﾃﾞｽ":C=A/11
1990 PLAYY$(8):C(I)=C(I)-B:E(I)=E(I)-C-RND*10:IF C(I)<1 THEN C(I)=1
2000 IF E(I)<1 THEN E(I)=1
2010 D(K)=D(K)+RND*3+1:RETURN
2020 LINE(1,20)-(25,22)," ",BF:RETURN
2030 LINE(1,19)-(25,22)," ",BF:RETURN
2040 SOUND6,31:SOUND7,135:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,0:RETURN
2050 GOSUB2040:SOUND12,50:SOUND13,0:PAUSE15:SOUND7,184:RETURN
2060 FORQW=1TO10:GOSUB2040:SOUND12,5:SOUND13,0:PAUSE1:NEXT:SOUND7,184:RETURN
2070 LOCATE8,21:PRINT"(1-YES,2-NO)":A=2:GOSUB1920:RETURN
2080 B=LEN(W$(G))-4:COLOR6:LOCATEA,19:PRINT"** "MID$(W$(G),4,LEN(W$(G)))" **"
2090 COLOR7:RETURN
2100 FORP=1TOLEN(H$):LOCATEH+P,21:PRINTMID$(H$,P,1):PLAY"O3C0
2110 NEXT:PAUSE7:RETURN
2120 COLOR7:IF A$<>"ｼ" AND A$<>"ｻ" THEN 2150
2130 A=ASC(A$)-183:F(A)=F(A)+25:F(A)=F(A)+(A=4)*10
2140 A$="ｵ":LOCATE4,21:GOSUB2020:PRINTQ$(A)" ｦ ﾎｷｭｳ ｼﾏｼﾀ":C=1
2150 CGEN1:LOCATEX,Y:PRINTZ$:Z$=A$:X=X+V:Y=Y+W:LOCATEX,Y:PRINT"ｶ":CGEN
2160 IF C=1THENPLAYY$(2)C=0 ELSE IF Z<>1 OR F(8)=1THENPLAYY$(16)ELSEPLAYY$(15)
2170 RETURN
2180 GOSUB2020:LOCATE10,21:PRINT"ﾃﾞｷﾏｾﾝ":PLAYY$(9):GOSUB2020:RETURN
2190 S=STICK(0):V=(S=4ORS=7ORS=1)-(S=9ORS=6ORS=3)
2200 W=(S=7ORS=8ORS=9)-(S=1ORS=2ORS=3)
2210 IF S<>0 AND S<>5 THEN RETURN ELSE 2190
2220 K=0:FORJ=20TO1STEP-1:IF D(J)>1 THEN K=J
2230 NEXT:IF K=0 THEN GOSUB2180:RETURN
2240 GOSUB2020:LOCATE9,22:PRINT"ﾀﾞﾚ ﾆ ﾔﾗｾﾏｽｶ?
2250 COLOR4:LOCATE6,20:PRINT"NO. NAME    ﾁｶﾗ":COLOR7
2260 S=STICK(0):K=K+(S=8ANDK>1)-(S=2ANDK<20):IF D(K)<2 THEN 2260
2270 LOCATE6,21:PRINTUSING"## :";K:LOCATE17,21:PRINTUSING":##";D(K)
2280 LOCATE10,21:PRINTD$(K);SPC(7-LEN(D$(K)))
2290 IF S>0 THEN PLAY"O6C0
2300 IF STRIG(0)THEN GOSUB1940:GOSUB2020:RETURN ELSE 2260
2310 A=X:B=Y:B$="ｶ":LOCATE7,21:PRINT"ﾄﾞｺﾃﾞｽｶ(1-9)?":CGEN1:LOCATEA,B:PRINT"ﾜ"
2320 GOSUB2190:A$=SCRN$(A+V,B+W,1):IF A$="ｴ" THEN 2320
2330 LOCATEA,B:PRINTB$:B$=A$:A=A+V:B=B+W:LOCATEA,B:PRINT"ﾜ":IF B$<>"ｷ" THEN2320
```

```
2340 CGEN:GOSUB2020:PLAYY$(15):LOCATE7,20:PRINT"ココデ゛ イイデ゛スカ?":C=A:GOSUB2070:A=C
2350 CGEN1:LOCATEA,B:PRINTB$:I=0:CGEN:IF G=2 THEN 2310
2360 I=I+1:IF A(I)=A AND B(I)=B THEN GOSUB2020:RETURN ELSE 2360
2370 LOCATE10,20:PRINT"*** PUSH RETURN ***"
2380 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOSUB1940:RETURN ELSE 2380
2390 CLS:C=12:D=5:Y=0:CGEN1:PAUSE10
2400 IF SCRN$(C,5,1)<>"ウ" THEN LOCATEC,5:PRINT"ン":Y=Y+1:GOTO2420
2410 CGEN:CLS:LOCATE15,12:PRINT"SCORE";Y:PAUSE15:RETURN
2420 LOCATED,24:PRINT"ウウウウオオオオオオオオウウウウ":S=STICK(0):IF Y>14THEN C=C+(S=4)-(S=6)
2430 D=D+RND*7-3:D=D+(D>17)*3-(D<1)*3:GOTO2400
2440 PLAY130:FORI=1TO6:PLAYG$(I):NEXT
2450 FORI=3TO15:PLAYG$(I):NEXT:PLAYG$(6)
2460 FORI=3TO15:PLAYG$(I):NEXT:PLAY100:PLAYG$(14):PLAYG$(15):RETURN
2470 B=RND*3+3:FORI=1TO16:FORJ=1TO28:IF RND*7>B THEN A$="ケ" ELSE A$="オ"
2480 LOCATEJ-1,I:PRINTA$:NEXTJ,I:RESTORE3060:GOTO280
2490 ' ***  DATA  ***
2500 DATA"O4:O4D4R1D4R1D4R1D4R1:O3#A8R3F
2510 DATA"R7R5R3F:F4R1F4R1F4R1F4R1:#A8R3#A
2520 DATA"A3G1R1G1RGRG3A#A3A1R:C4R1C4R1C4R1C4R1:F8R3C
2530 DATA"#A3A3G1RGRG3A#A3A:F4R1F4R1F4R1F4R1:F8R3F
2540 DATA"#A1R#ARR3A1RA1RA5F1:D4R1D4R1D4R1D4R1:#A8R3F
2550 DATA"F6A3R5R3F:F4R1F4R1F4R1F4R1:#A8R3#A
2560 DATA"O5D3CDO4#AO5D1RDRD3F:D4R1D4R1D4R1D4R1:#A8R3F
2570 DATA"D3CDO4#AO5CDCD:F4R1F4R1F4R1F4R1:#A8R3#A
2580 DATA"O5D1RDRFRDRFRD3CD:C4R1C4R1C4R1C4R1:F8R3F
2590 DATA"C1RC6R5R3O5C:F4R1F4R1F4R1F4R1:F8R3F
2600 DATA"O5E3F3EDEDC5:G4R1G4R1G4R1G4R1:O4C8O3R3G
2610 DATA"O5E1RERGRERD3CDE:E4R1E4R1E4R1E4R1:O4C8R3G
2620 DATA"O5F1RD6D7:F4R1F4R1F4R1F4R1:O3#A8R3#A
2630 DATA"R3O4F5G3#AAGA:D8R3A:F8E5
2640 DATA"G3F3F8:E3DA8:A5F4R1F7
2650 DATA"O5#D3DO4#AO5C3C7:O4D6O3G3RO4#D5:V15O3C3CCO2#ARO3CRC
2660 DATA"O4A9:O4D1RD3F5GF3G:O3A1RARARA3O4G5O3A3A
2670 DATA"R3O4#A3G#AO5C4O4#A1#A3A3:O4#A6O5F1RF4D1D3C:O3#A7O4C
2680 DATA"O5E6O4G3O5D4C0RC5:G4E1C7C1CDE:O3G1RGRGRGRGRGRG3
2690 DATA"O4C1RC3O3AO4CO5C#AAG:E6E3AGFE:O4E7C
2700 DATA"O4A5#AO5C#D7:O5C5D#DG7:O3F1RF3G1RG3#G1R#G3A3RA5
2710 DATA"O4G5C3D3E5D3C3D8:O5C7C3C3O4B3A3B8:O3G9G8
2720 DATA"O4D3#B3A3G3E7:O3R3C6E7:O3R3E6G7
2730 DATA"O6C1R0C1R0C7:O4E4E7:O3G4G5R3G
2740 DATA"O4G6A3G3E3D3C3:O4E7O5E7:O3E1RERERERG7
2750 DATA"O4A5R3E3A5R5E3:O3R5R5O5C4O4B1A3G3A3B3:O3G1RGRGRG3E1RERERE3G5
2760 DATA"O5#D5D7O4A3G3F7:O4#A5A7E5D7:O3#F1R#FR#F3#G1R#GR#G3A1RARA7
2770 DATA"O5C5D7O4G3A3F7:O4F5F7E5D7:O3#F1R#FR#F3#G1R#GR#G3A1RARA7
2780 DATA"R3O4B5G5F5G5F7:R3O3E5E5D9:R3O3C1RCRCRC3A3G1RGRGRG3RG5
2790 DATA"O4D0A","O5C0
2800 DATAコチラ ハ ソウシレイブ゛,キカン ゴ゛クロウ,アラタメテ シレイ ヲ アタエル
2810 DATAタダ゛チ ニ ワガ゛クニ ニ モド゛リ,セントウ ニ サンカ セヨ,1 - ショキュウヨウ MAP,2 - ジ゛ョウキュウヨウ MAP
2820 DATA3 - ヘン ナ MAP,1- イド゛ウ スル,2- ツウシン,3- スパ゜イ オクル,4- コウゲ゛キ
2830 DATA5- ロケット ダ゛ン,6- ジ゛ライ,7- キュウヨウ,8- フショウヘイ,"       ノ ユクエ
2840 DATAニンズ゛ウ,20,フショウヘイ,0,ツカレ,7,ショクリョウ,12,ブ゛キ,75,ロケットダ゛ン,14,ジ゛ライ,8
2850 DATAイド゛ウキョリ,2,ニッスウ,0
2860 DATA YUGI ..,7,SYUN ..,5,HARUTO.,6,TORU ..,4
2870 DATA SHINGO.,6,KOGE ..,6,MASA ..,5,HIDEKI.,3
2880 DATA ZYOZI .,3,SYO ...,4,SATORU.,3,NOBU ..,4,SHIGEKI,9,HISASHI,3,HIROSI.,3
2890 DATA MAKOTO.,3,MASAO .,3,AYUMU ⁝,4,HIDE ..,3,SHIGERU,3
2900 DATA10,6,14,5,20,10,22,13,4,5
2910 DATAヤメヒヒヒヒヒヤメヒヒヒヒモヤメヒヒヒヒモ
2920 DATA ホハハハハハミホハハハハラヒホハハハハラヒ,ハハヒヤヤメヒハハヒヤハハミハハヒヤハハミ,ハハヒヒヒハヒハハヒヒヒヒモハハヒヤヤヤヤ
2930 DATAハハハハハハヒヘハハハハラヒハハヒヤヤヤヤ,ハハヒヤヤハミメヒヒヤハハヒハハヒヤメヒヒ,ハハヒヒヒヒヒハハヒヒハハミハハヒヒハハミ
2940 DATAヘハハハハハミヘハハハハフヤヘハハハハフヤ,ヤメヒヒヒヒモヤメヒヒヒヒモヤメヒヒヒヒヒ,ホハハハハラヒホハハハハラヒホハハハハハミ,ハハヒヤヤ
ハヒハハヒヤヤハヒハハヒヤヤメヒ
2950 DATAハハヒヒヒハヒハハヒヒヒハミハハヒヒヒハヒ,ハハハハハヒハハハハハフヤハハハハハハヒ,ハハヒヤヤハヒハハヒヤヤヤヤハハヒヤヤハミ
2960 DATAハハヒヤヤハヒハハヒヤヤヤヤハハヒヒヒヒヒ,ハハミヤヤハミハハミヤヤヤヤヘハハハハハミ
2970 DATAコチラ ハ ソウシレイブ゛,シレイ ヲ アタエル,チュウリツコク ノ チイキ ニ,キカン セヨ,コウウン ヲ イノル !
2980 DATA801C,0FE,8008,07E,8000,03E,8240,01A,82C0,010,8780,000,9F8F,000,9FC3
2990 DATA002,9FC3,006
3000 DATA9BC1,006,C180,00E,C000,002,FC00,000,FE01,000,FC07,800,FE0F,C00
3010 DATA9,9,オオククク,オククククク,オククククク,クククク
3020 DATA8120,000,8370,000,8620,000,8230,C80,8371,FC0,8220,FE0,AE61,840
3030 DATAFCE3,860,C989,860,8139,8E0,D770,FC0,FC40,F80,A1C3,E00,8F40,000
3040 DATA9A00,000,F000,000
3050 DATA17,6,ケククケ,クククク,ケククク,ククク
3060 DATAココココ,ココココ,ココココ,ココ,コ
3070 '***  THE END  ***
```



▲部隊の運命はキミにかかっている。

オリジナルプログラム大募集!!

年間最優秀大賞！

毎月掲載しているオリジナルプログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞（10万円）を贈呈していますが、このたび新たに〝ベストプログラム・オブザイヤー〟として年間最優秀大賞を設定しました。これは優秀賞を受けた作品のうちで最もすぐれたものを、年1回選び、大賞とするものです。賞金は30万円。87年度の年間最優秀大賞は、87年1月号〜87年12月号で、優秀賞にかがやいた作品のなかから選ばれます。すぐれたあなたのプログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！　これからもどしどし、よい作品を送ってください。

新設！

THE BEST PROGRAM OF THE YEAR

ベストプログラム・オブザイヤー

優秀賞受賞者にさらに賞金が舞いこむダブルチャンスシステム

賞金¥300,000

ポプコムオリジナルプログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム（ホビー）、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
(1)タイトル、使用機種、使用言語
(2)ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
(3)プログラムの内容についてのくわしい説明（フローチャートなど）
(4)プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
(5)住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円および商品化された場合はその印税。
優秀賞→10万円および商品化された場合はその印税。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料を支払い、それが商品化された場合には、その印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナルプログラム係」

Double Chance!

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

POPCOM

＊作品は返却いたしませんので、必要な方はコピーをとっておいてください。

私はテレビ雑誌評論家の
ブラウン・カーンです。
似たようなテレビ雑誌が
氾濫しておりますが、
私ども専門家の目から見て、
おすすめできる完璧な
テレビ雑誌はひとつ。

2週間番組表は4色カラーか。
ジャンル別番組表は
充実しているか。
※ペッタンシールは
毎号ついているかなど、

※ペッタンシール＝録画ビデオの整理に便利なシールのこと。

専門家の厳しいチェックに
合格した「テレパル」
であります。
専門家が選んだ完全無欠の
テレビ雑誌は「テレパル」です。

2週間分
TV番組表
11/7(土)→11/20(金)

TV&VIDEO AIRCHECK MAGAZINE
TeLePAL

「テレパル23号」〈好評発売中〉定価200円●小学館

NEW ニュー・ポプコミュニティは、読者と編集部をつなぐ、お楽しみ欲張りページです

POP COMMUNITY

OPINION PLAZA

みんなの楽しいお便り待ってるよー。記念品も待ってるよー

本文をこの世に比類なき恐怖の創造者H・P・ラブクラフトにささぐ——というわけで、秋月君のウンチク話だよ。はい、こんにちは。今月からニュー・ポプコミュニティに始まった新コーナー（と、なるかどうかは‼さんしだい？）です。

私はつねづねこう思っていました。「私は天才だ！　10年に1度、いや100年に1度生まれるかどうかの天才だ。そうだ、天才であるからには、このあふれる才能を使って全人類に貢献しなくてはならない」。

そんなわけで、もてる知識をフルに使ってウンチクをかたむけ、ポプコムのレベルを上げるべくここに参上したしだいであります。

今回のテーマは、「恐怖」について。恐怖というのは、つねに一定種の原因から起こるのではなく、多種多様の原因が複雑にからみ合って成立する感情だと考えられています。たとえば、家でひとりで留守番をしているときに何とはなしに恐怖を感じたことがあるでしょう。しかし、なぜ恐怖を感じたかといわれると、うまく説明することはできません。

この場合、本人はただ漠然と感じただけだとたいていは思いますが、実際にはその原因が多すぎるために、どう答えれば適切なのかわからなくなるために説明できなくなったと考えられます。原因の一つ一つをさぐってみると、だれもいない部屋でのもの音、見えない自分の背後、だれも助けてくれない、外部からの侵入者など、多くの要因があげられるでしょう。読者の方々が、もし何か恐怖を感じたら、その要因をさぐってみることをおすすめします。ただしこのことをけっして忘れてはいけません。

恐怖は人間の最も強い感情だ。

H・P・ラブクラフト

それでは、この文を読んで、恐怖の淵に足を踏み入れたあなたに神のご加護がありますように。（宮城県・秋月真宗）

‼いやあ、秋月君のウンチク話、なかなかみごとであります。最後に、あのラブクラフトのことばをもってくるあたり、ただ者ではないな、という気もするのですが……。ま、それはともかく、恐怖とか夢とか、まだまだ人間の深層にかかわる興味深い領域はたくさんあるわけで、これにメスを入れるというか、自分なりの研究をしてみるのは、とてもするどいことだと思うのです。ホラーブームとかいわれる昨今、なぜ、恐怖とか怪奇とかがこの科学万能の時代にもてはやされるのか。読者のみなさんにも、考えてもらいたいことでも

ILLUSTRATED BY MASAMI IMAI

あります。秋月君、どうもありがとうネ。

以前、ＭＦで表紙にアイドルをもってくることの是非が話題としてのせられていましたが、私はハッキリいって、アイドルはやめてほしい口です。なぜやめてほしいかというと、これはパソコン雑誌であってアイドル雑誌ではないから、という理由からです。
こうなると、そういうものがあったっていいじゃないかと反論してくる人が必ずいるものですが、しかし、あっていいものと悪いものというのは絶対にあります。そういうことがきっかけで、つまりアイドルが表紙に登場すれば、そのコーナーが中にできたり（一部はすでにある)、どんどん発展していくことが十分考えられます。
まだ本題にふれていませんが、それは次の人にまわします（文章が苦手なので、うまくいえないので)。
最後に、ぼくはポプコムでパソコンの基礎を知ってから、ずっとポプコムを愛読しています。変なミーハーなパソコン雑誌にはなってほしくないと強く願っているのです。
表紙一つで大げさだと思うかもしれませんが意味のあることだと思います。アイドルの表紙に賛成の人も、反対の人も意見をぜひ聞かせてください。ちなみに、ぼくはアイドルはきらいですが、アイドルがきらいというそれだけの考えでこういうことを書いたのではありません。　　　　（北海道・大塚直明）

‼結論からいってしまいましょう。じつは、ポプコムのアイドル表紙路線は今月号をもって終わりなのです。ちょうど表紙がアイドルに変わってから、今月号で１年間たったわけで、ちょうど区切りがいいというのでもないけれど、もともとアイドル表紙路線を恒久的に続けていくという強い方針があったわけではないし、ここらでやめてようすを見ることにしました。来月号からはコンピュータ・グラフィックスが登場の予定で、ポプコムの以前からの読者ならば、だれのＣＧかすぐ気がつきますよ。さらば、アイドル！　とりあえず、こういいます。担当者としてチトさびしいけれど。

こんにちは。今井竜也です。ＭＦのファンならぼくの名前はご存じの方も多いハズ。ＭＦがなくなってしまったいま、えー、ニュー・ポプコミュニティのほうへ、またおじゃますることにしまして（いつも、つまらない話題で、みなさんに読んでいただいたりして、ほんとに申しわけなく思ったりしているのですが)。ところで、だいぶ前のことでアレなんですけど、ポプコムでキャッチフレーズコンテストってのがありましたよね。あれで、見事に入選しまして、MSX$_2$をもらったのです(ちなみにその日はぼくの誕生日でもあったので最高のバースデープレゼントになりました)。
それでぼくはＰ－６mkIIとMSX$_2$の２機種のユーザーとなったわけですが、Ｐ－６mkIIのユーザーがMSX$_2$のユーザーになったとき、どんないいことがあるのか考えたので、ちょっと話してみたいと思います。題して「Ｐ－６mkIIからMSX$_2$へ！　やったぁ、うれピー」です（ワケのわからんタイトル？)。
その①　周辺機器がそろえやすい
MSX$_2$は、松下やソニーが力を入れてくれていることもあって、周辺機器が多く、しかもお買い得！　うーん、うれしい。
その②　友だちにいばれる
今まで、Ｐ－６mkIIだと、まわりの88系列ユーザーなどから、「えーっ？　Ｐ－６mkII？　ダッセー！」といわれることがしばしばでした(本当にそうなのです。Ｐ－６mkII愛好者としては悲しい)。しかし、MSX$_2$だと、「イェーイ。今をときめくMSX$_2$だぜっ！」と堂々といえる。うーん、うれしい。
その③　ソフトベンダー「タケル」の前に堂々と行ける
Ｐ－６mkIIのソフトを「タケル」で買うときは必ず「ソフトコード販売」で、肩身のせまい思いをしていました。しかし、MSX$_2$だとフツーの買い方で堂々と買える！　うーん、うれしい。
どうだったでしょうか。こう書くと、ぼくがもうＰ－６mkIIを見捨てていくように見えますが、そんなことはありません。Ｐ－６mkIIは、ぼくがパソコンを覚えた機種だし、育った機種ですからネ。やっぱりＰ－６mkIIも最高！　　　　（福島県・今井竜也）

‼いやあ、ＭＦの常連、今井君とニュー・ポプコミュニティでお会いできたとは。世の中、広いようで狭いもんだネ……などとバカバカしいことをいいつつ、うらやましく思うのは、君がMSX$_2$のユーザーになったこと。２台のユーザーになるなんて、ゼイタクじゃないか！ま、幸運だったんだろうね。MSX$_2$にかわって、いいことがたくさんあったっていう話、わかりますよ。でも、最後のところで、Ｐ－６mkIIも最高！とフォローしたあなたもなかなかたいしたもんです。これからもこのコーナー、よろしくごひいきに。

最近買い始めてバックナンバーを探しまわっているぼくですが、いやー、パソコン&うる星etcのファンのぼくにとって、こんなにありがたい雑誌はありませんね。さっそくハマッたようです。で、以下の質問をどこへ出せばいいのかと悩んでいたのですが、当たるべきものを発見したので、思い切って、読者にたずねてみようと思います。
うる星やつらの総合譜面（スコア）はどうすれば入手できるのでしょうか。それらしき資料があるのなら、ぜひ教えてください。

‼これはもう、ポプコムの読者には、うる星のことなら、マカセナというすごいマニアがいますからね。オピニオン・プラザへのお答えをお待ちします。よろしく。
――と、いうところで、今月はあまり手紙がなかったので、本数的には少ない感じになりまして……。もっともっと、いろいろなご意見をみなさんに紹介したいと思うので、ぜひこのページを「意見の広場」として本格的に活用していただきたいですね。あて先は新企画社ポプコム編集部「ニュー・ポプコミュニティ」係です。意見採用分には記念品を進呈。

文通しましょ

♡ぼくは、いま中学３年生。パソコンが好きな方、文通しませんか？　明るい13～18歳ぐらいまでの方、お手紙待ってます。
〒663　兵庫県西宮市今津巽町5-1-1004
江口寛樹（14歳）

♡私はPC-9801VM21を持っている、RPG、グラフィック大好きっ子です。パソコンはまだ買って間もないのであまりよくわかりません。こんな私にいろいろ教えてください。中学生くらいの男の子、お手紙くださーい。
〒065　北海道札幌市東区北34条東20-4-21
須藤智香子（13歳）

♡こんにちは、ぼくは礼儀正しいMSXユーザーです。MSXを持っている方、手紙を待っています。よろしく。
〒529-18　滋賀県甲賀郡信楽町田代77
芦田太郎（14歳）

♡ぼくはPC-8801FR30のユーザーです。パソコンに興味のある人、FRを持っている人文通しましょう。できれば女の子がいいな。
〒600　京都府京都市下京区七条通大宮西入ル西酢屋町10　清水貴士（15歳）

♡ひと言。作曲のできる人で、できればPC-8801mkIIR/Hシリーズのユーザーの方、お手紙ください。
〒071-02　北海道上川郡美瑛町南町2
高橋俊明

♡ぼくはMSX$_2$を持っている13歳のユーザーです。12～14歳の明るくかわいい女の子、写真同封でお手紙ください。
〒233　神奈川県横浜市港南区港南台4-36-2-201　進藤広雪（13歳）

♡ぼくは中３だけどファミコンの好きな少年です。幼稚だと思うかもしれませんが、こんなぼくと文通してください。
〒377-11　群馬県吾妻郡吾妻町大字岩下1361　片見　誠（14歳）

♡ぼくは高１のBoyです。16歳以下の女の子で文通をしてみたいと思う子、いませんか？必ず返事を書きますので手紙ください。
〒243-02　神奈川県厚木市棚沢257-5
浜本喜之（15歳）

まちのクラブ便り

12月号

会員数600をこえる大クラブに成長 最大最強!?のゲームアナライザー集団Z（東京都・武蔵野市）

5月号のクラブ紹介欄で紹介した東京武蔵野のパソコンクラブZ（ツェット）から、このたびクラブの現況を伝える手紙が係へ届けられた。スタッフが大学生中心のためか運営も順調、大きな会員組織に発展したよう。まちのクラブ便りとして読者にご披露なのだ。

読者のみなさん、こんにちは。PC、FMユーザーズクラブZです。貴誌5月号のクラブ紹介の欄で紹介していただいて、全国から多くの方々に入会していただき、現在では中学生、高校生を中心に600人の会員をかかえるクラブに成長しました。ZはPC-88シリーズのディスクユーザーを対象にしたクラブで、5インチ2Dのユーティリティーディスクつきの会誌を発行。新作AVG、RPGの解法、マシン語講座、読者コーナー、そのほか役に立つ情報を満載して会員の方にお送りしています。AVGやRPGの解法は、クラブ内のゲームアナライズ部門の人たちが担当。悪戦苦闘しつつもがんばっています。AVGなら古くは『聖なる剣』から現在では『マンハッタン・レクイエム』に至るまで、RPGでは『ダンジョン』から『リバイバー』に至るまでそのほかほとんどすべてのAVG、RPGを解いています。そしてゲームをいかに早く解くかということに命をかけている集団でもあります。またゲーム開発部門というのもあって、各種のゲームを製作したり、ゲームDOSを開発したりしています。これらのゲームやユーティリティーは、完成しだい会員の方々に送って、批評をもらい、さらにバージョンアップしています。イベントも少しずつながら行っています。この前の『ファイアーボール・ハイスコア大会』では、会員の一人が20万点をこえるスコアを出し、参加者をおどろかせました。こういう特定のソフトにしぼったハイスコア大会なども、これからも企画していく予定です。なおFM-7ユーザーを対象とした「ツェット7」も同様の内容で活動中です。案内書をご希望の方は、60円切手を同封のうえ、PC-88ユーザーか、FMユーザーかを明記して、〒180東京都武蔵野市緑町2-3-28-508津田宅「Z」編集部案内書希望係までお願いします。（「Z」編集長　津田真吾）

左からプログラム開発部主任の柴尾さん（会社員）、Z編集長の津田さん、ゲームアナライズ部門主任の大貫さん（大学2年）、ゲーム開発部門企画長のにしたさん（高2）、ツェット7会長の内藤さん（大学3年）。

アナログ・パノラマ・ワールド

APW アーパーワー

世紀末の心のオアシス 第3回

監督　赤飯鯛太郎

解明しないからこそ"謎であり不思議"なのだ。とばかりに前回はまさに土俵ぎわのうっちゃり的論理で世界の七不思議の本質をついてみせた。しかしそんなことばっかりやってていいのだろうか。

解ける問題から手をつけていく。このセオリーを無視すると真実はますます遠のいて、そのうちいやになったりして学校の帰りに買い食いするようになって不良になったりする。

番長になれるぐらいのエリート不良ならいいけど、よく時代劇なんかで「おっ、覚えていやがれ」なんていいながら逃げていく万年ヒラ不良なんかはヤダなあ、と思っているキミ、ここはひとつ、何でもアリで責任ナシのアナログ人になるのが正解というもの。

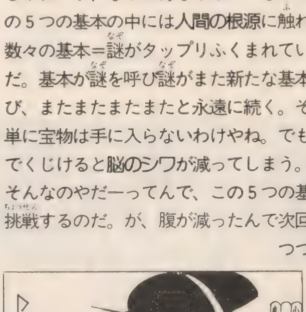
身のまわりにあるセオリー＝基本を、しっかりと観察し、マスターするのだ。そこにこそ解き明かさなければならない謎がある。その謎を解明したとき、キミは真実という宝物を手に入れることができるのだ。

そこで今回は、身のまわりにある「基本」を集めてその謎の解明をしていこうという画期的な企画を立てたので期待してね。

基本その1「肉屋のおやじはデブだ」
基本その2「タコ焼きにはタコが入ってる。タイ焼きにはタイが入ってない」
基本その3「他人の家の朝ごはんはウマイ」
基本その4「お祭りに行くと、ついついソースヤキソバを食ってしまう」
基本その5「アンパンと牛乳はよく合う」

ほらほらどーだ。基本を見れば謎がわく。謎がわいたら解きたくなる。これ人情。ここにあげた5つの基本、ナンダ食いものばっかじゃねーか、などとあなどることなかれ。この5つの基本の中には人間の根源に触れる、数々の基本＝謎がタップリふくまれているのだ。基本が謎を呼び謎がまた新たな基本を呼び、またまたまたまたと永遠に続く。そう簡単に宝物は手に入らないわけやね。でもここでくじけると脳のシワが減ってしまう。やだ、そんなのやだ一ってんで、この5つの基本に挑戦するのだ。が、腹が減ったんで次回。

つづく



今月のアナログ・イラスト——大武光昭（東京・国立市）の作品。

市場

売ります

□ファミコン本体（アダプター・マニュアル・RFコンバーターつき）を5K円で。W〒で。
〒271千葉県松戸市松戸1104　越後太郎

□セガマークIII＋ソフト10本＋本＋αを1万5000円ぐらいで。W〒。
〒578　大阪府東大阪市吉田8-6-51
田中秀穂

□FM-NEW7（箱、マニュアル、デモテープつき）＋カラーディスプレイ＋データレコーダー＋FM音源＋ソフト2本＋関連図書を5万4000円ぐらいで。送料こみ。〒。
〒656-04　兵庫県三原郡三原町榎列大榎列1432　池添　究

□EPSON AP-80EX＋X1用ケーブル＋インクカートリッジ＋付属品を40K円で。本体は新同。キズ、よごれなし。W〒で。
〒362　埼玉県上尾市富士見1-8-9
近江　幹

□PC-8801-11（サウンドボード）を8000円で。保証書、マニュアル、箱、拡張BASICあり。
〒724　広島県東広島市西条町御薗宇643-5
久保伸孝

□FM-7＋カラーディスプレイ＋デュアルディスク（K-305）＋FM音源＋αを8～9万円で。W〒。
〒816　福岡県大野城市筒井1-7-17ファミリーコーポ田中202　豊田隆士

□ファミリーコンピュータ＋ソフト12本＋αを10～12K円で。箱あり。W〒で。
〒010　秋田市外旭川字八幡田46　榊原大享

□①FM-77L2（箱、マニュアル、FM音源、ジョイスティックあり）＋カラーディスプレイ（DM-405）＋グラフィックツール＋ソフトを50K円で。②プリンター（FM-PR201。箱、マニュアルあり）＋ケーブルを50K円で。①と②を合わせて90K円で。W〒。
〒491-01　愛知県一宮市大字笹野字二本茶木71　青山繁雄

□FM-NEW7＋カラーディスプレイ（マニュアル、箱あり）＋関連ソフトを3万円で。〒。
〒272　千葉県市川市菅野4-17-6 林　孝信

□FM-77L2＋PC-KD252＋ソフト5本＋クリーニングディスクを5万円以上で。6万5000円以上の場合にはMSXとソフトをつけます。W〒で。
〒424　静岡県清水市下清水町7-2
岩岡正義

□PC-1350＋8KBRAM＋CE-124（カセットインターフェース）を2万5000円で。FX-750P＋4KBRAMを1万円で。PC-1246を2500円で。〒。
〒515-23　三重県一志郡嬉野町中川502-72
本田　卓

□FM-NEW7＋カラーディスプレイ＋データレコーダー＋デュアルディスク＋インターフェースケーブル＋インターフェースカード＋システムディスク＋ソフト8本＋生ディスク10枚を10～12万円で。W〒。
〒871-01　大分県中津市大貞371　関位友亨

□FM-NEW7＋ディスプレイ＋5インチ2Dディスクドライブ＋インターフェース＋データレコーダー＋関連図書＋ソフト多数を100～120K円で。W〒で。
〒464　愛知県名古屋市千種区楠元町2-48-1　市川大樹

□MSX$_2$（FS-A1）＋データレコーダー＋ジョイスティック＋カセットケーブル＋ソフト2本を3万円で。本体は86年12月購入（箱、マニュアルあり）。手わたし希望。W〒。
〒244　神奈川県横浜市戸塚区平戸町1174-1平戸団地2-101　千須和　陽

□FM-NEW7＋シャープ専用ディスプレイ＋デュアルディスクドライブ＋データレコーダー＋FM音源カード＋マニュアル＋ソフト30本を8～10万円で。W〒で。
〒845　佐賀県小城郡小城町西小路215-5
橋本真一

買います

◈PC-PR406を1万円ぐらいで。箱、付属品は必ずつけてください。
〒487　愛知県春日井市白山町6-1-2
作本直貴

◈PC-8801mkIIで使用できるジャストサウンド（ケーブルふくむ）を半額以下で。キズ、よごれは完動なら可。安価優先。
〒370　群馬県高崎市中尾町103-8　伊藤智

◈X1 FM20を30～35K円で。またはCZ-503F（ケーブルなど付属品も）を25～30K円で。完動ならキズ、よごれ可。希望価格を書いてW〒で。
〒053　北海道苫小牧市浜町2-6-2
高橋秀樹

◈X1 GM30＋ソフトを5万円で。完動ならば多少のキズ、よごれ可。
〒345　埼玉県北葛飾郡杉戸町杉戸2823-12
咲本敬詞

◈PC-8801mkII SR/MR/FR/TR/FH/MHM30＋カラーディスプレイを8万円以下で。完動ならキズ、よごれ可。W〒で。
〒760　香川県高松市木太町8区3914-18
萱原幸治

◈X1用RFコンバーター（CZ8VC）を安く。完動ならキズ、よごれ可。希望価格を書いて〒で。安価優先。
〒321-05　栃木県那須郡南那須町南大和7480　板橋清志

◈セガマーク3＋ジョイパッド＋ジョイスティック＋マーク3用ソフト数本を1万3000円で。W〒で。
〒413 静岡県熱海市熱海1811-3 7棟102号
丸山伸之

◈FM-7用のFM音源ボードを8000～1万円で。説明書もつけて。ただし完動のもの。〒。
〒515-23　三重県一志郡嬉野町黒田82-13
石川研人

◈PC-8801mkII M30/SR/FR＋カラーディスプレイ＋付属品を6万円ぐらいで。また24ドット漢字プリンターを3万円ぐらいで。完動ならキズ、よごれ可。W〒でよろしく。
〒365　埼玉県鴻巣市登戸415　坪山　哲

交換します

◉当方、FM77AV2＋ディスプレイ＋ソフト26本＋ビデオデジタイズカード＋生ディスク15枚＋付属品＋MSX$_2$＋ソフト6本＋RGB24ピンケーブル。貴方、X1 turboIII＋ディスプレイ。W〒で。
〒229　神奈川県相模原市青葉3-3-9
小野憲史

◉当方、FM-7＋ディスプレイ＋5インチ2ドライブディスク＋付属品一式＋カバー＋ケーブル＋FM音源カード＋ソフト多数。貴方、PC-8801mkII FHM30＋ソフト（できれば）。
〒979-41　福島県田村郡大越町大字上大越字元池87　佐久間　睦

◉当方、PC-1210（シャープポケコン。ケースあり）＋fx-991（カシオ関数電卓）。貴方、ファミコン本体。W〒で。
〒665　兵庫県神戸市垂水区城ヶ山1-6-19
田辺政雄

◉当方、MSX$_2$（A1。キズあり、よごれなし）＋ソフト3本＋ジョイパッド。貴方、PC-8801mkII用FM音源ボード他。W〒。
〒931　富山県富山市豊島町2-25 中本　傑

◉当方、PC-8801mkII FR30（新品）＋ディスプレイ＋全付属品＋保証書＋ゲーム数本＋生ディスク20枚＋おまけ。貴方、FM77AV40＋カラーCRTテレビ（15SD）＋全付属品＋おまけ。W〒で。
〒444-21　愛知県岡崎市細川町根古屋80
天野信幸

▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先（電話番号）を確認して②市販ソフト（コピー）の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なおK円は千円、〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

CLUB 紹介

★なんが88、X1クラブ。見てのとおり8801シリーズとX1シリーズのクラブなのです。主な活動はゲームの解法研究と月1回の会誌発行。入会希望者は60円切手同封で連絡を。
〒669-27 兵庫県多紀郡西紀町栗柄649
西澤 三千幸(17歳)

★DREAMER'S CLUB(夢見人)は88、98ディスクユーザー対象のクラブです。活動内容は会誌、会報の発行や情報交換などです。CG、ゲーム、イラスト、アニメ、音楽などいろんなことをやっています。どうぞドンドン入会してください。入会希望の方は、住所、氏名、telを明記し、60円切手を同封のうえご連絡ください。
〒316 茨城県日立市諏訪町2-1-13沢田英明

★Family X1ではX1シリーズのディスクユーザーの会員募集中です。入会金、会費は無料です。活動内容はソフトの情報交換や会誌の発行など。くわしくは60円切手同封のうえご連絡ください。
〒250 神奈川県小田原市下堀6-1
松井慎治(17歳)

★「生々流転」では現在会員を募集しています。機種はPC-88シリーズとFM-7シリーズです。現在会員は約20名。活動内容は会報の発行(月1度)、CG、ミュージック、ゲームなどの幅広い情報交換です。まずは60円切手同封で。
〒318 茨城県高萩市大字高萩771-15
片寄祐二(18歳)

★アルファ会員募集中。FM-77/AVの3.5インチユーザーの方を待っています。活動内容は、ソフトの情報交換と会誌の発行。入会金など不要。60円切手を同封して、使用機種、住所などを明記して、連絡を。
〒510-12 三重県四日市市智積町351
井上義博(16歳)

★HuクラブではX1シリーズのディスクユーザーを募集しています。活動内容はソフトの情報交換など。入会金、会費はありません。60円切手同封で。
〒648 和歌山県橋本市清水1623-4
小林英夫(17歳)

★ミュージアムX1では、X1シリーズのユーザーを募集中です。活動内容は、FM音源のデータの交換などです。FM音源に興味をおもちの方は、ぜひ入会してください。希望者は60円切手同封で、ご連絡ください。
〒365 埼玉県鴻巣市下谷1334-1 池野和幸

★CAROT-TURBOでは、いま仲間を募集しています。X1のディスクユーザーで意欲のある方、お手紙お待ちしています。活動内容は会誌の発行、パソコンに関しての情報交換などで、ほかにもイロイロやるつもりです。
〒431-01 静岡県浜名郡雄踏町山崎3732-3
加茂貴博(17歳)

★ファンタジアクラブでは、PC-88シリーズのユーザーを募集しています。クラブの内容はゲームなどの情報交換、月1回の会誌発行、など。会費無料。案内書希望の方は60円切手を同封のうえ、下記まで。
〒719-02 岡山県浅口郡鴨方町深田1132
小埜栄二郎(18歳)

★ALL NEW88クラブでは、PC-88シリーズのディスクユーザーを全国的に募集します。主な活動は、会誌の発行、ソフトの情報交換です。ソフトは200本近くあります。入会したい方は60円切手同封でお願いします。
〒816 福岡県春日市桜ケ丘3-27
吉田裕史(14歳)

★YUKIクラブでは、PC-88VAを持っている人を募集中です。活動内容は主にソフトの情報交換です。入会したい方は、住所、氏名、Telを書いて、60円切手同封で下記まで。
〒635 奈良県北葛城郡広陵町三吉14-2岡本男子寮 糸井一成(18歳)

★Papillon la mail societyでは第1次会員を募集しています。対象はPC-98、PC-88、X1、FM-7(3.5インチ)のディスクユーザーの方です。年齢、性別は問いません(女性の方大歓迎)。内容は情報交換、会報の発行など。斬新な企画で活動します。くわしくは60円切手同封でご連絡ください。入会案内書を送ります。
〒770 徳島県徳島市佐古一番町5-6フジタビル202号 折目 宏

★私たちのクラブ〝いととん〟は、明るく、楽しく、おもしろくをモットーにしているPC-8801ディスクユーザーのクラブです。入会金、会費無料。ぜひ入会してください。まずは60円切手同封で。
〒678 兵庫県相生市那波野石角921-150
伊東真樹

★J.P.U.Cでは、いま会員募集中です。対象はPC-88シリーズ、FM-7シリーズ、X1シリーズのユーザーです。活動内容は会誌発行、情報交換など。くわしくは60円切手同封で。
〒373 群馬県太田市東金井906 平賀謙次

★MSX KIDS CLUB。会報中心の活動をしています。MSXのユーザーならどなたも大歓迎。イラストも大歓迎です。
〒745 山口県徳山市原宿町7-3-55
荒美道代(13歳)

パズルの答えだよ

お待たせ(?)の「パズル倶楽部」先月号の答えのコーナー。心して見てくださいね。

数字は独身に限る

初めての「数独」の味はどうだったかな? できれば感想なんかも聞かせてね。

7	3	2	4	1	9	8	6	5
1	8	9	5	6	3	2	7	4
6	5	4	2	8	7	3	9	1
2	4	1	9	7	8	6	5	3
8	7	5	6	3	4	1	2	9
3	9	6	1	2	5	4	8	7
5	1	3	8	9	2	7	4	6
9	2	7	3	4	6	5	1	8
4	6	8	7	5	1	9	3	2

クロスワード(11月号)

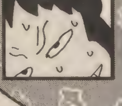
懸賞の答えは「タ」(4つ)です。ちなみに、縦の18は、フランスの詩人・コクトーの詩より。

1 タ	7 イ	10 シ	14 カ	ン	■	23 ア	フ	28 ロ
2 イ	カ	メ	ラ	■	20 ヒ	ナ	■	ク
ツ	■	カ	■	17 タ	ナ	ゴ	25 コ	ロ
■	8 カ	ザ	15 グ	ル	マ	■	26 ク	ク
3 ツ	■	11 リ	ラ	■	21 ツ	24 イ	■	ビ
4 ケ	9 イ	■	16 イ	18 カ	リ	ガ	タ	■
5 ト	ケ	12 イ	ダ	イ	■	ク	■	20 ソ
ド	■	13 ツ	ー	■	22 ク	セ	27 モ	ノ
6 ケ	ツ	カ	■	19 ニ	マ	イ	ジ	タ

読者の原稿、大募集!

ニュー・ポプコミュニティでは、全国の読者からのお便りをお待ちしています。ご意見、情報、レポートなどどんなものでもOKです。ジャンルは問いません。イラストや写真なんかも大歓迎です。ドシドシお送りください。採用分には、記念品をさしあげます(クラブ紹介欄、市場欄のものは除く)。なお、手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校/学年(職業)、電話番号を忘れずに書いてください(とくにクラブ紹介欄や市場欄への掲載を希望する方は、電話番号を明記してください)。あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7㈱新企画社ポプコム「ニュー・ポプコミュニティ」係。

業界人間ベラ子の ふぁっしょん講座 VOL.2



イイ男になりたい君たち、ポイントはヘアだぜっ。とにかく短くしてみろ

図1

図2

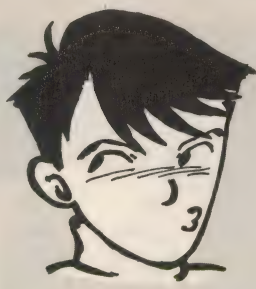


図3

ホイホイホーイ。先月イッキナリ刺激的に始まったこのコーナー。ショーゲキを受けたヤツはいないカニ？　受けたヤツはすっぽりあきらめて、わらしのアドバイスをすっなおに聞きなしゃーい。イイ男にしたげっから。

てなワケで、今回はヘア。大事な大事な部分だぞ。う〜ん、どれぐらい大事かというとだに、まっ、トイレのトイレットペーパーとか、テレビのチャンネルだとか、んな感じだね。髪は男の命だぞ(？)。

わらしがこのギョーカイに入ってからというもの、いっつも思うことは、"髪の野放し"が多いということ。これはイカンよきみ。いっくら洋服をなんとか見られるもの着てても、ヘアスタイルがまるっきりダサイんじゃ、頭隠して尻隠さずよ。んっ、ちがったかな。雨降って地固まるかな？　う〜、頭がバグってきた。

でさっ、ヘアなんだけど。とにかく短くしちゃえってことだな。簡単にいうと。どんくらい短くっていうと、いちばん短いので2㎝ぐらいか。これはなんでかって〜とだに、いまいちばんはやってることだから。あったりまえじゃん。でも、こ〜いうこと書くと「何考えてんだよ、流行にいちいち乗ってたら、身がもたないよ。それにそんなのに左右されるなんてバカらしい！」ってずえったいいうヤツいると思う。そんなヤツは知〜らないよ知らないよん。だってわらしは女の子にモテたいと思っている子のためにやってんだもん。そんなヤツはパソコンと結婚しなしゃい！

さっ、なんか過激になっちゃったけど、本題に入るね。まずですね。ちょっとゲーノー界のタレントを思い浮かべやしょう。チェッカーズ、トシちゃん、マッチ、少年隊、など、い〜ぱいおるワケですが（いっぱいあげてない)、これらの人々にいえることは、すべて髪が短いということでありまする。何を隠そう、あのわらしの大好きな桑田佳祐先生もいまはやりのアタマになってんですねーコレガ。おどろき桃の木さんしょう魚でがしょ。

どういったヘアがナウイのか、ちょっとイラストで示しましたんで、参考にしてほしいでがす。ほんで、とってもおもしろいのは、ここに出ているヘアスタイルはすべて、20年前にはやったものでもあるのだよ。故人石原裕次郎とか、浜田光夫とか、もう、加山雄三とかもしてたんだから。まっファッションはもとにもどるというからわかるけどね。

ほんだば、各イラストの説明に入りやしょうかね。最初はじゃあ図1ね。これは、この3パターンのなかでいっちばん簡単な手入れまったくいらないヘアで、しかもさわやかに見えるヤツ。輪郭の丸い四角いなど人さまざまだろうが、これはどのタイプにも向いてるヤツだ。こんな髪しちゃって、ニコニコ笑っていれば、そーとー変な顔じゃないかぎり、女の子にいい印象をあたえられるぞ。「あら、こんなに感じのいい人だったかしら」な〜んちゃって。これはやっぱ、加山雄三タイプだね。

ネクスト。図2は、要はトップは長めでサイドは途中からいきなり短くなってるヤツだ。それももろストレートヘアで。前髪なんて、もう目にかかるくらいの束が10㎝くらいあるようにするんだ。これは、少し根暗で、あんまりハデにしたくないけど、やっぱモテたいというヤツにすすめる。なぜなら、こりはニヒルな笑いがピッタリくるスタイルだからね。いつもうつむき加減で、ここぞっというときにニヤッと笑えば、女の子はもう、「イヤーん、なんてキザなのっ」て、きらうか好きになるかのどっちかだ。きらわれたらちがう頭にしろ。

ラ〜ストの図3。これは、ちょっとお金がかかるヤツなんだ。とっいうのも、トップに軽くウェーブがかかっている。もちろんパーマだ。「ホエ〜、パーマ禁止だよ〜ん」と、のたまったヤツもいるだろ〜が、バレない程度にかけりゃあいいんだよ。ほんでな、ウェーブがあるところには、ムースをつけるのだ。ホラ、とんねるずとか、陣内くんとかが宣伝しているアレよ。これをチラっとつけて、少しテカリを出すと、もうオッシャレーなのだ。この頭を見ればちょっとファッションにウルサイヤツだったら、絶対「ムムッ、できる」と思われることうけあいだに。それだけ、この3つのなかでは最高にハデだ。だから学校ではあまりムースをつけないようにしたほうがいいに。

なんだかんだいって、最初にいったよ〜に短けりゃいいんだわよ。うん。長いのダメ。それだけで、「何これ」ってなっちゃうからね。まっ、失敗をおそれるのなら、一度美容師さんに相談してみるといいよ。あっ、美容師さんじゃなけりゃ、理容師さんでもね。そのほうが安心だろうな。じゃあ、今回はここらへんでね、みんなガンバレよ。

J.D.加藤の『とまらない生活』
Vol.3

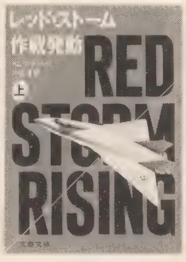
They Dance Alone

ILLUSTRATED BY POCKY

今月は、なんだかいそがしかったわりには、いいレコードや本にめぐりあえた。唯一心残りなのは、映画で、ここのところあんまり見てない。今月のタイトルは、スティングのニューアルバムから。さっすがにスティング、やっぱかっこいいね。かっこよすぎて、これからどうなるんだろうかと心配になるほどである。ちょっと節操がなさすぎる気がするのだ。まっ、これはぜいたく、というものだろう。それにひきかえ、B・スプリングスティーンはまた、ださいアルバムを作り上げた。前回、前々回と、わりとメジャー志向だっただけに、ひと安心。これで、多少人気が下がってくれればと思う。

そのほかでは、『レッド・ストーム作戦発動(ライジング)』がよかった。ありうべき第3次世界大戦をリアルに描いてて、おもしろかった。前作『レッド・オクトーバーを追え』のほうがおもしろかったけど、これも負けていない。リアルな描写が迫力を生んでいる。

ありうべき第3次世界大戦！綿密な描写が恐怖を呼ぶ！



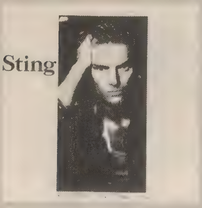
レッド・ストーム作戦発動(ライジング) 上・下
トム・クランシー著
井坂清訳
文春文庫　各680円

例の「レッド・オクトーバーを追え」のトム・クランシーの第2作である。今度は、ぐっとスケールアップして、戦車戦、航空戦、それからもちろん潜水艦戦をふくんだ、第3次世界大戦ものである。核をともなわない第3次世界大戦。いかにも、ありえそうな導入部。初めは局地戦ですむと思っていたソビエト。だが、進行は予定通りにはいかず、北大西洋を中心とした世界大戦に。そのとき、潜水艦乗り、巡洋艦乗り、アイスランドにとり残された空軍士官、そしてソビエトの気鋭の将校、アメリカ人情報士官。彼らを順に記述していくことで、戦争のすべてを語ろうとするクランシーの筆はさえているが、多少力量不足か。それともあつかう対象が大きすぎるのか。訳者も、前作と同じ人だが、文春に急がされたのか、細部で雑なところあり。でも、おもしろい。冒険小説、シミュレーション好きには見のがせない一冊である。

NEW POPCOMMUNITY

RECORDS

ジャズ、ロック、フュージョン、なんでも来い!



STING
NOTHING LIKE THE SUN
ポニー CD3500円

スティングのニューアルバムである。前作、前々作、とかっこよかったが、今回のも、えらくかっこいい。ゲストに、エリック・クラプトンや、マーク・ノップラー、ルーベン・ブレイデス(サルサの!)なんかも参加してて、楽しめるのはもちろんだが、ジャズふう、レゲエふう、フュージョンふうありと、変化いっぱいで、なんだか逆に、スティングの肉声が遠のいて聞こえるような気もするが。とにかく、買って損はないアルバムである。

しみじみ土くささを漂わせる好アルバム

BRUCE SPRINGSTEEN
TUNNEL OF LOVE
CBS・ソニー CD3200円

来日したころは、この人のことよくいわないと人間じゃないみたいな大さわぎだった。でも、もともとこの人ってそう万人受けするミュージシャンではないはず。このアルバムが、それを証明してみせてて、泥くささ100%で、なかなか、いいノリである。1曲目のAin't Got Youから、ラストのValentine's Dayまで、全12曲。これといったもりあがりも見せずに、声をはり上げている。ブルース兄さん、その調子だぜ。

女性ボーカルのギンギラヘビメタだっ!

BITCH
THE BITCH IS BACK
輸入盤

オランダ盤である。METAL BLADEといういかにもヘビメタ専門レーベルという感じのとこから出てて、女の子1人ボーカルであとは、ムナゲ男3人のバンド。BITCHは売女。歌ってるのは、ベッツィーという、胸元にソバカスのある、おねえちゃんで、なかなかのノリでがんばってる。ジャケットの裏には、ストップ・ザ・マッドネスとかいって、麻薬はやめましょう、とか書いてあったりして、当世ヨーロッパ事情だったりする。

A VERY SPECIAL CHRISTMAS

●日本での発売不明 きっとどこからか出るはずだ。

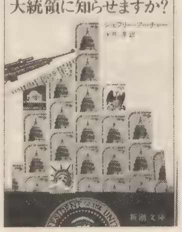
輸入盤

驚異のクリスマスアルバム。スペシャル・オリンピック(どうやら、障害者、とくに精神の、のためのオリンピック)事務局が企画したようだが、すっごい顔ぶれで、絶対買いである。ポインター・シスターズの「サンタクロースが町にやってくる」から、ユーリズミクスの「ウィンター・ワンダーランド」、スティーヴィー・ニックスの「サイレント・ナイト」(笑っちゃうというか、すごい)まで、ほかにも、W・ヒューストン、B・スプリングスティーン、スティング、J・クーガー・メレンキャンプ、RUN-D.M.C.、U2、マドンナ、ボン・ジョビなんかが参加してて、最高に楽しいクリスマス・アルバムになってる。これは買いである。まちがいなしっ!

B O O K S

ジェフリー・アーチャー 天才としかいえない!

十二本の毒矢
新潮文庫400円



新版 大統領に知らせますか?
新潮文庫480円

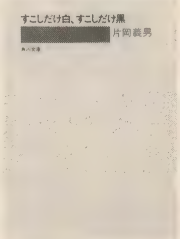
ともに ジェフリー・アーチャー 永井淳訳

またまた政界復活の声も聞かれるなか、来日までしてしまった、「こんな人いなかったよなー」的な政治家・作家ジェフリー・アーチャーである。「十二本の毒矢」は著者唯一の短編集で、タイトルのごとく、12本のぴりっとした毒のある短編が集まってる。なんていうか、スライス・オブ・ライフというのかな。

人生の一断片。それが、その人自体や、その人とかかわる人々、それからその人たちのいる社会全体までをも見すかしてしまうような、そんな落ちのついた、とっても落ちついた短編集。楽に読めるから、ぜひご一読を。

「新版　大統領に知らせますか?」は、めずらしい。オリジナルの、この作品は、エドワード・M・ケネディがアメリカの大統領になったときのものだった。これが売れたにもかかわらずというか、どうしたわけか、新版が出た。大統領が、E・M・Kから、フロレンティナ・ケインという作者自身の架空の人物(「ケインとアベル」)になっている。女性である。設定も、未来に変えて。細かいところも書きかえられているので、2度目でもかなりおもしろかった。まだの人はぜひに。こうした才人と同時代に生きられる、というのはけっこう楽しいことではないだろうか。

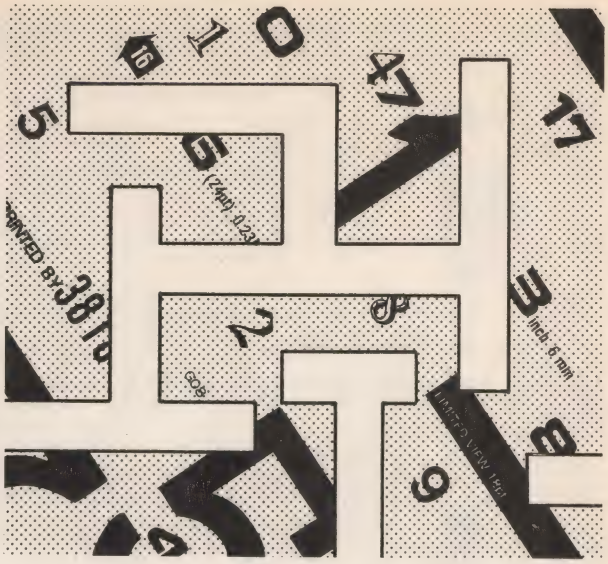
たまには片岡義男の「育ちのいい世界」もいいものなのだな



すこしだけ白、すこしだけ黒
片岡義男著
角川文庫　380円

片岡義男である。彼の小説は、なんとなく、現実にはありえそうもないような、精神の張りに満ちていて、しかも純粋な、なおかつ品のある人々を描いていて、おっと忘れてた、頭がよくて趣味もいいのだ。そんなやつ、いない、といってしまえばそれまでだが、じつは読むのはそこじゃなくて、っていう気持ちになれると、とてもここちよく読める。読んでると突然、荻野目ちゃんから、無伴奏チェロに行ってしまう自分に、多少微笑を禁じえないところではあるが。すべては恋愛のために、とついひとりごちてしまう短編集である。

神保町パズル倶楽部



■制作　ニコリ

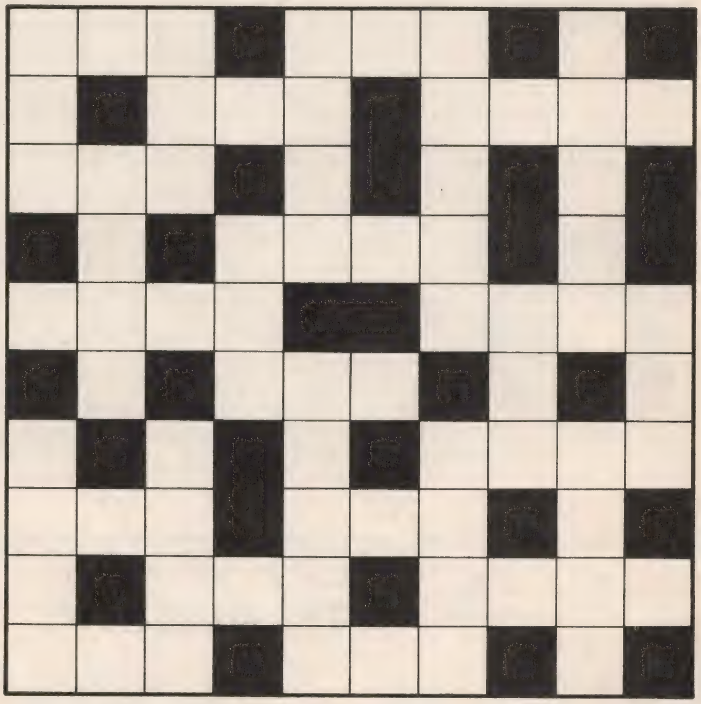
いつの間にか季節もかわって、もう12月号ではありませんか（でも、出るのは11月だけどね）。今年ももう残りわずか。なんとなくさびしいものである。そういうときは、パズルでもしながら過ぎ去った日々を思い出してみよう（←かなり苦しいコジツケ）。で、今月も新鮮パズルを2題。「クロス」のほうは、12月にちなんだ問題だよ。

ナンスケ

さて「ニコリ」オリジナル、今月は「ナンスケ」である。あいてるマスに、数字をピッピッと入れていくもの。これも、計算いらずでラクラク楽しめる。ちなみに、「ナンスケ」というのは「ナンバースケルトン」の略。スケルトンとは骨組みのことなんだな。

ルール

あかされているナンバーを全部、ケタ数と交差する位置の数字から判断して、盤面にクロスさせてください。入れたナンバーはもう使わないので、エンピツで消しておくといいでしょう。←これは、重要だよ。



3

146　437
168　468
221　623
227　671
278　728
325　818
328　822
354

4

2654　5454
3621　6482
3814　7146
4135　7235
4271　7312
4847　7522

5

54882
55261
55427

1	7	■	14	18	21		27	32
■	8	11	■	19		■	28	
2	■	12	15		■	24		■
3	9			■	22		■	33
4		■	16			■	29	
	■	13		■	23	25		
■	10		■	20			■	
5		■	17		■	26	30	■
6						■	31	

懸賞パズル

もらうとうれしいクロス

〔問題〕クロスワードを解き終わると、左上（横の1）から右下にななめに文字が出ます。それに1文字を加えてうまくならべかえると、12月に関係のあることばができます。その加える1文字は何でしょう？

横のカギ

1　ほっぺたをポケットがわりに使う小動物
3　2本の棒を使って歩きましょ
4　お坊さんでは使わない人が多い
5　一人でします
6　葉っぱに銀紙を巻きつけて実験をしました
8　まき、いなり、にぎり
10　もしもしと呼ばれることがあるハ虫類
12　――ダイビング
13　ついたり、でたりします
14　中と大の間の人たち
16　――カツ
17　ぶたを数える単位、ではない
19　〝しろく〟のはタ～ラリタ～ラリ汗を流したりする
20　書斎が似合う喫煙具
22　グーの別名
23　――用紙、管理――
24　奈良の――煎餅はおいしくない
26　苦があればこれもある
28　普通程度のウェーブ
29　定規を使うほうの数学
31　ねらうもの

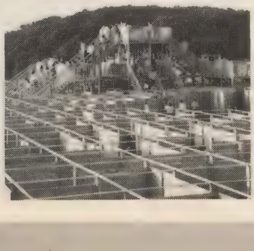
縦のカギ

2　ユリ科の多年草。とろみをつけるアレです
5　沼にはこれのないのもあるそうです
7　煙突やろうそくにつきもの
9　麻薬の素
10　殿さまのそばにいると疲れます
11　大きな数字の肩にのっかっています
13　あまい
15　横川のが有名
17　五重のや傾いてるのなどがあります
18　外から帰ったらしましょうね
20　パスカルの遺稿集。めい想録
21　独りで楽しむ、と書くおもちゃ
22　これはほんの――です
24　猪だったりライオンだったりします
25　セイヨウハコヤナギの類の総称。といわれてもわかりづらい。並木で有名
27　孫の手を必要とする場所
29　――ボード、スペア――
30　きんたろさんのお友だち
32　――不明、――深長
33　犯人と陸上選手がすること

いつもの懸賞つきクロスワードであります。例によって、クロスを解いたらそこで問題。今回は、アナグラム（文字のならべかえ）つきです。でも、なんとかなるでしょ。
答えがわかったら、はがきに書いて、「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽部」まで。正解者のなかから抽選で5名にプレゼントを進呈。締め切りは11月末日。

ニコリからのお知らせコーナー

「立体迷路をつくってしまった!」

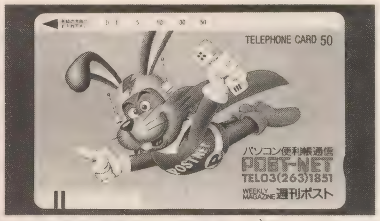


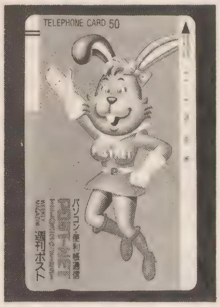
というわけで、ニコリ設計の「立体迷路」が10月10日にオープン。場所は小田急線の新百合ヶ丘駅前。北口（麻生区役所のあるほう）を降りてすぐのところ。ホームからもしっかり見えます。みんなで遊びに行きましょ。直営のパズルショップもあります。よろしくね。

プレゼントコーナー

PRESENT

今月はテレカが多い。やっぱブームだもんなー。今度テレカの特集やってもいいなーなんて思うぐらいたくさんあるなー。テレカもいいけど、ほかのプレゼントも、今月はいいのそろってるね。ぼくも応募しようかなっと！

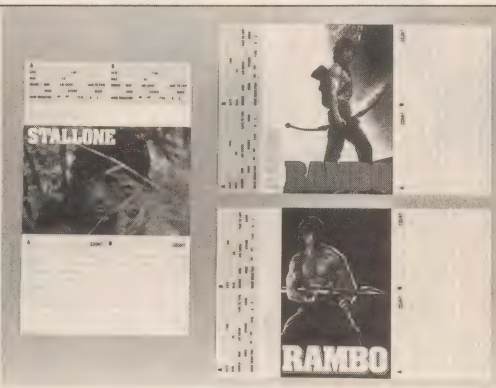




❶テレホンカード 各5名

提供／小学館週刊ポスト編集部

ⓐバッジ



ⓑカセットレーベル3点セット

ⓒオリジナルテレホンカード

❷ランボースーパーシリーズII 特製グッズ 各1名

提供／パックスソフトニカ

❸ 仁藤優子デビューアルバム『サマー・ストリーム』 3名

提供／株式会社バップ

ⓐ特製キーホルダー

ⓑオリジナルテレホンカード

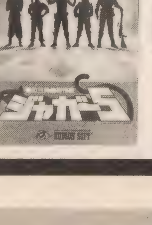
❹ウィザードリィクラブ発足記念グッズ 各5名

10月10日のウィザードリィクラブ発足を記念して、会員だけに配られたグッズを特別にポプコム読者にプレゼント！

❺岡本博 CGカレンダー 3名

去年までポプコムの表紙を飾ってくれていた岡本博画伯のCGが、次号から装いも新たに登場／再デビューを記念してプレゼント／

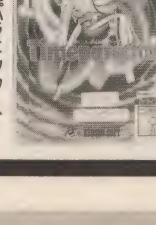
提供／岡本　博画伯



❻パソコンソフト

提供／ハドソン

ⓐ『ジャガー5』 MSX、MSX2 2名



ⓑ『タイムパラドックス』 PC-8801SRシリーズ 2名

希望の品番・品名を官製はがきに書いて、下記へ送ってください。はがき1枚につき、1品のみ記入のこと。締め切り日は11月8日消印有効。

〈送り先〉〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル

新企画社　ポプコム編集部

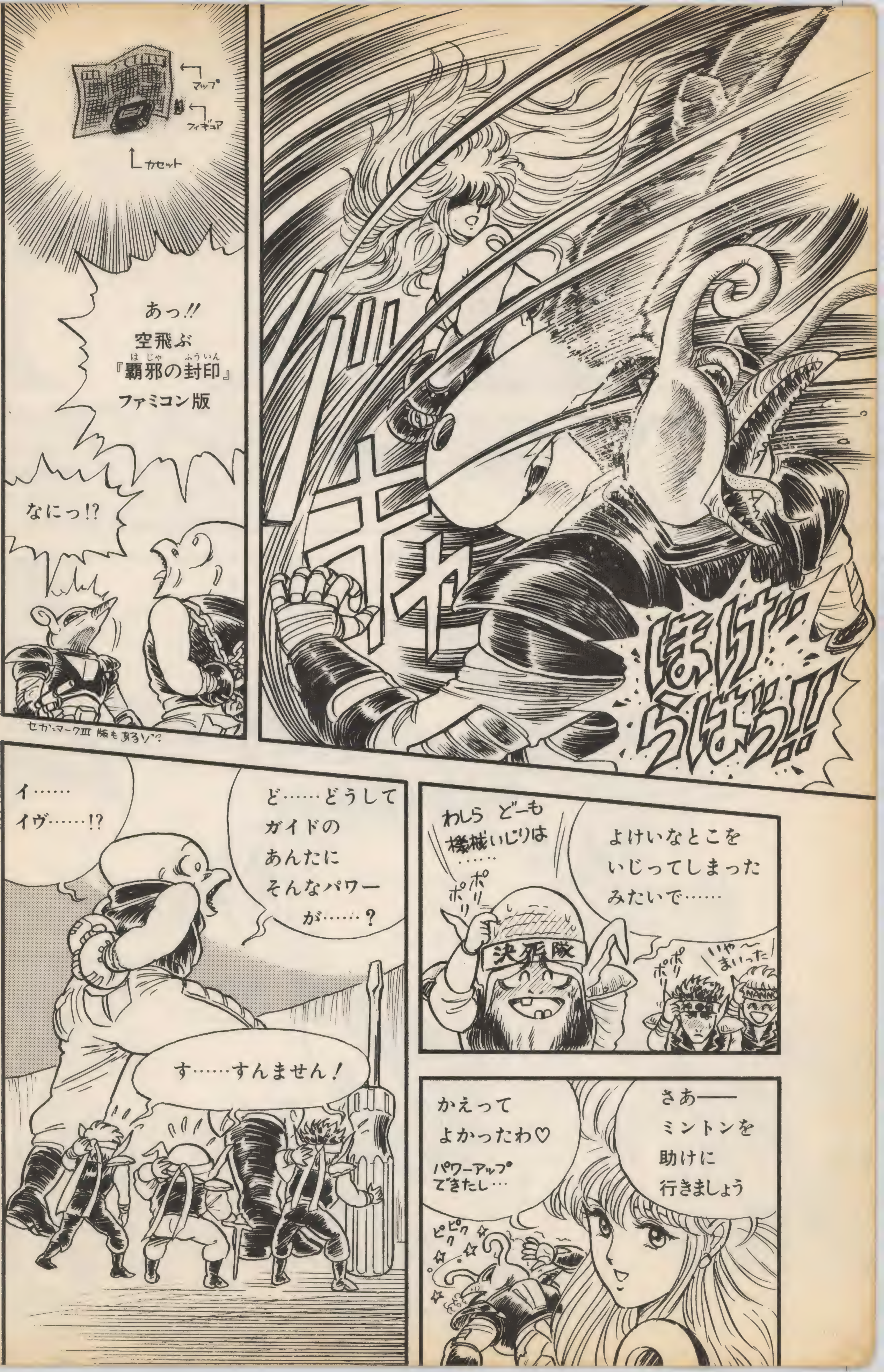
プレゼントコーナー係

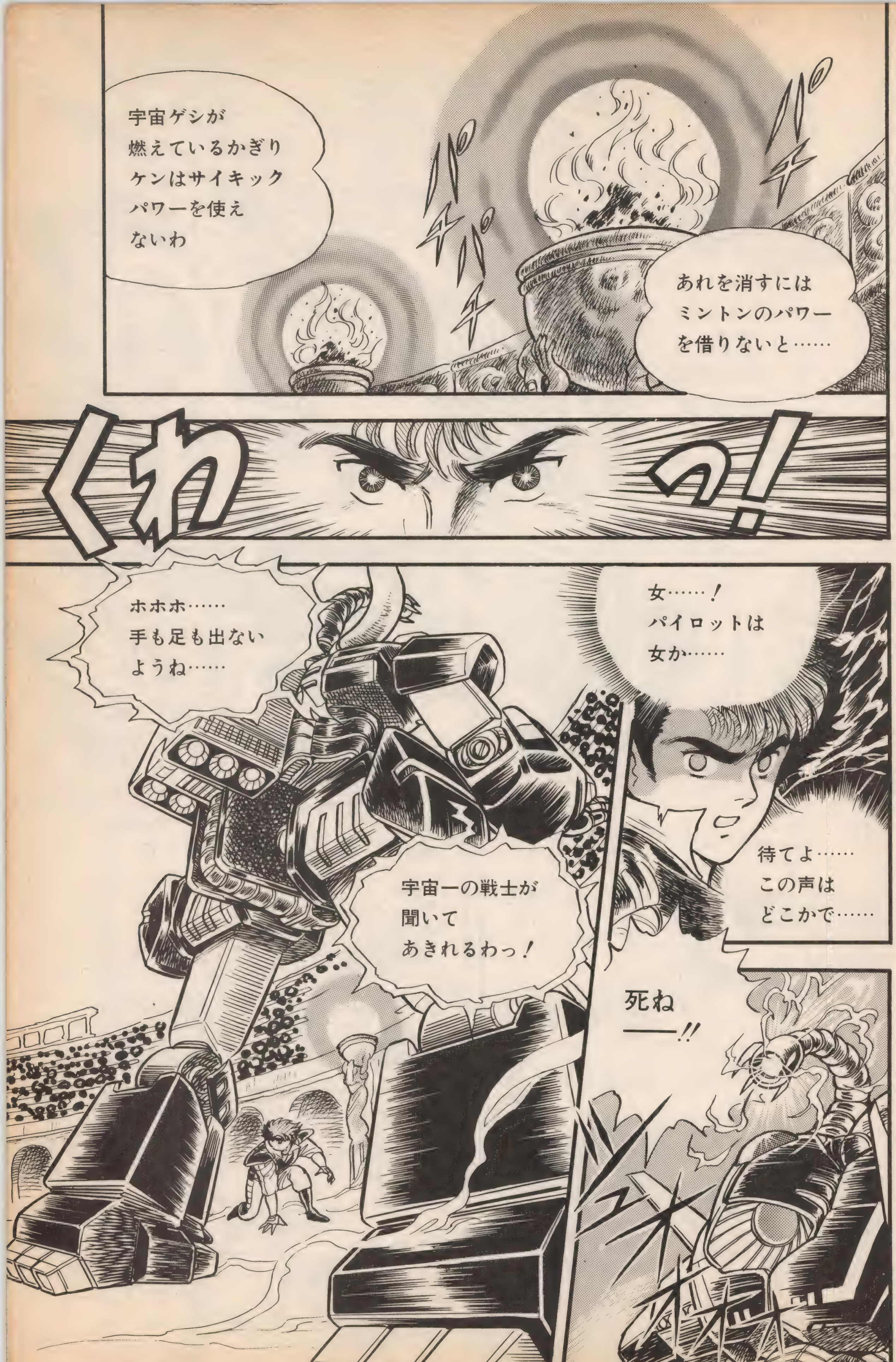
〈連載第3回〉 サイキックウォー

ACT3:女戦士

《工画堂スタジオ》
井上ひでき
メカデザイン協力
米金敏三

ちょうどよかったわ この鎖をつくっている ハイポリマーメタルを破壊してほしいの……
しかし われわれの技術では
だいじょうぶ──!
逃げるチャンスです!! 見張りが試合に夢中になっています
ガッツ!
ほよよ
長老さん──!!
おい 何してる!?
それで レーザートーチがつくれるわ
いうとおりにして…… 私の右脚の部品を使うの……
カシャ
ん…… これかな いや! まてよ…!?
やって みましょう
しまった


ギャ
ほげらはっ!!
マップ
フィギュア
カセット
あっ!! 空飛ぶ『覇邪(はじゃ)の封印(ふういん)』ファミコン版
なにっ!?
セガ・マークIII版もあるゾ?
イ……イヴ……!?
ど……どうしてガイドのあんたにそんなパワーが……?
す……すんません!
わしら どーも機械いじりは……
ポリポリ
よけいなとこをいじってしまったみたいで……
決死隊
ポリポリ
いや～まいった
かえってよかったわ♡
パワーアップできたし…
さあ――ミントンを助けに行きましょう
ピクピク

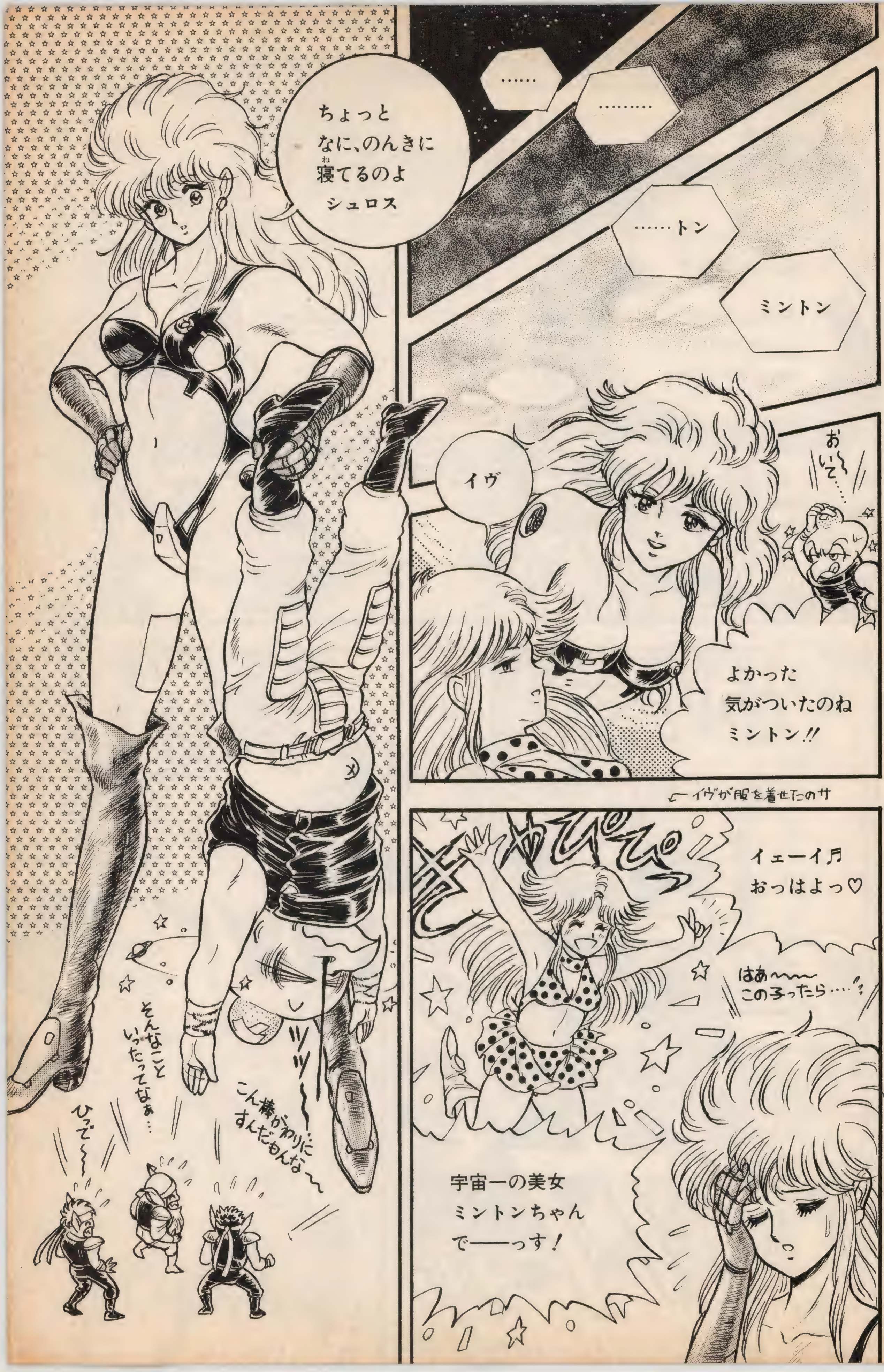


パチ
パチパチ
宇宙ゲシが燃えているかぎりケンはサイキックパワーを使えないわ
あれを消すにはミントンのパワーを借りないと……
くわっ!
女……！パイロットは女か……
ホホホ……手も足も出ないようね……
宇宙一の戦士が聞いてあきれるわっ！
待てよ……この声はどこかで……
死ね——!!

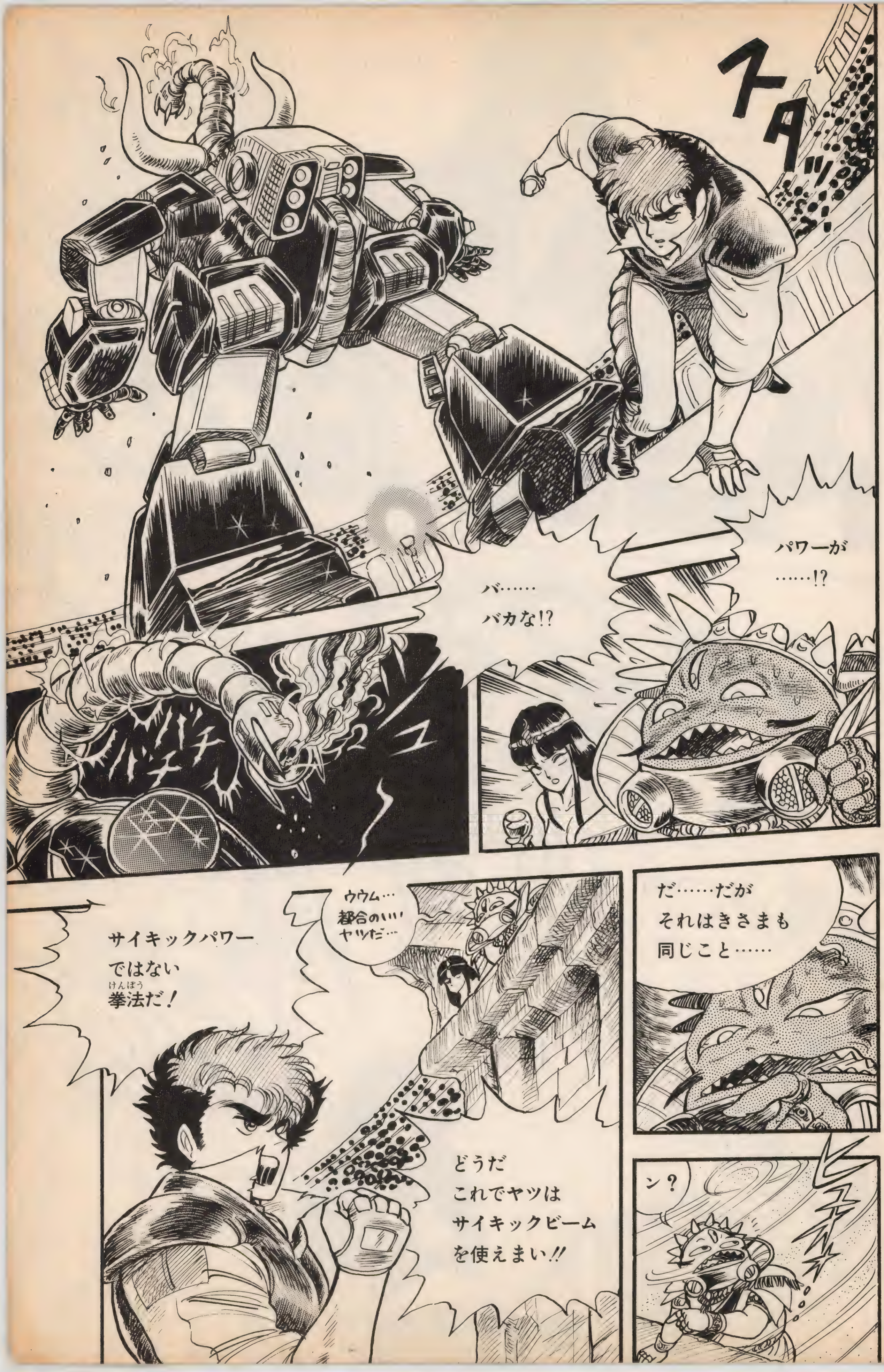
なにいっ!?
こ……
これは……
サイキック
ビーム!?
では……あれが…
サイキックウエーブを
人工的につくり出す
という……
帝国(ていこく)の
サイコ アーマー
かっ!?

長老さん！
ミントンの居場所
をほんとうに
知ってるの!?
タッ
タッ
ええー
そりゃあ
もう!!
タッ
タッ
なにしろ
わしらは帝国に
生計の道を
絶たれて以来…
やつらの台所にしのびこみ……
パンやチーズを食って
糊口をしのいでますから……
ンギャー！
だから基地の
すみずみまで
知っとります
うるるる
決死隊
まるで
ネズミか
ゴキブリ
ね……
まあ、とりあえず
これをなんとか
しなくちゃ……
カシャ
カシャ
まさか…
タラ〜
ねっー
と……
パッキーン
ひゃ〜〜
あいつに
ちょっかい
出さなくて
よかったぁ
さっ
行きましょ
シュロス

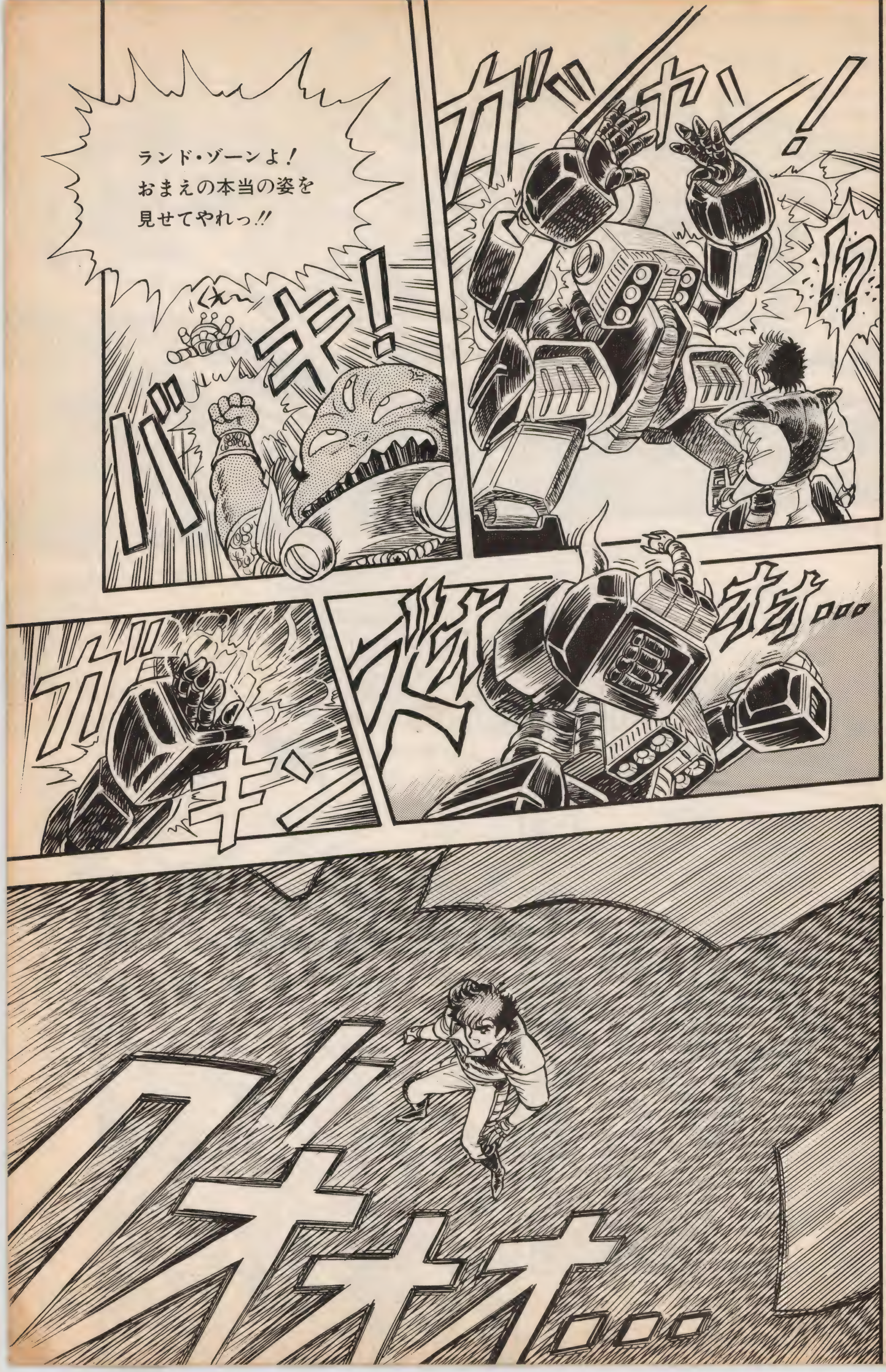
くわ
——一方、ミントンは——
——しかし どうしてこんな 娘ごときに 皇帝陛下が……
はっ……今のところ 薬で眠らせています
——はい命令 どおり、キズひとつ つけておりません
ウィィィン
なんだ 騒々しい……
おい 静かに し……
DOM DOM
ウフフ♡ やったわ シュロス ——♪
ろ
ドゴ
ガッ

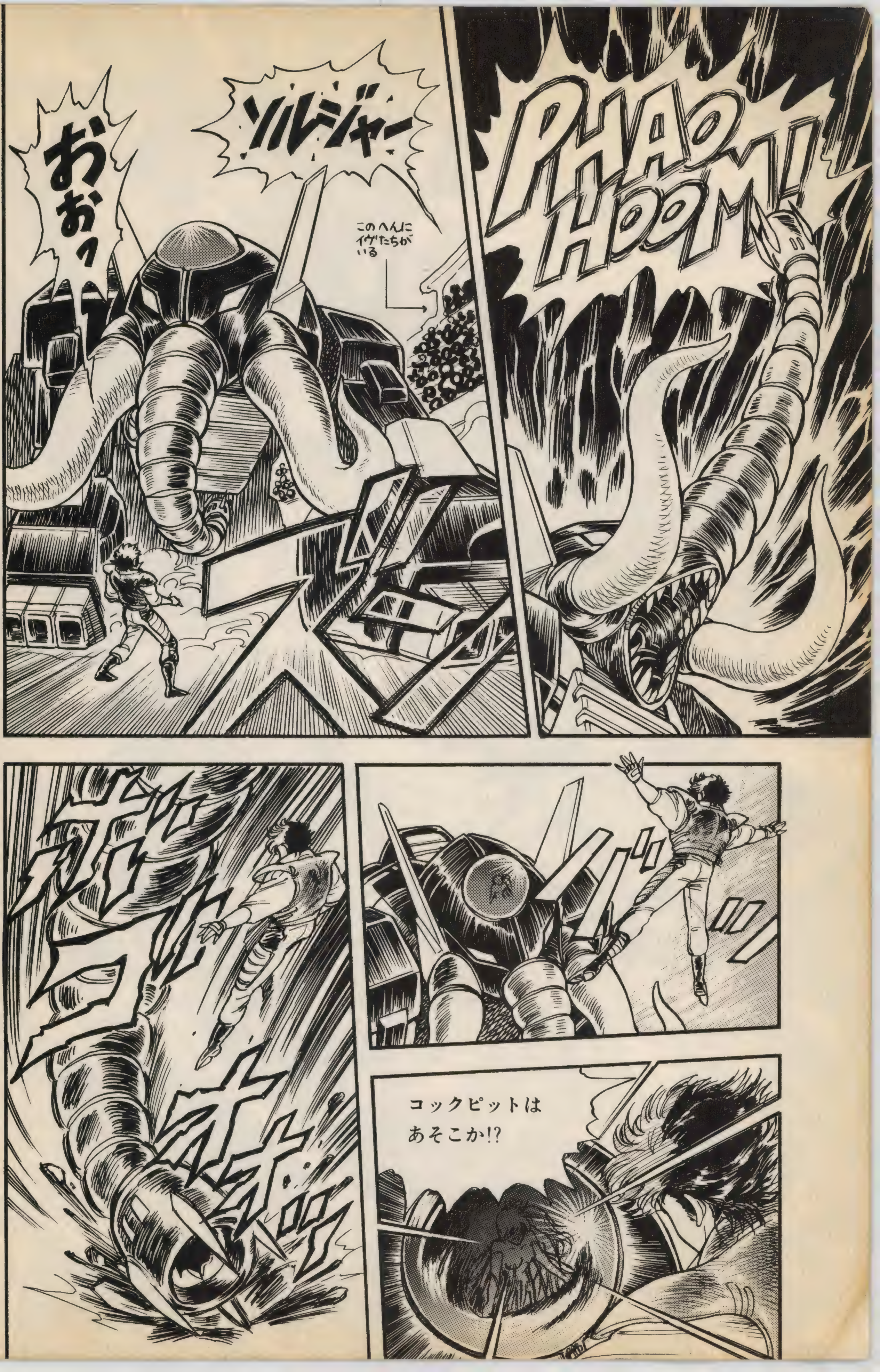

……
………
……トン
ミントン
イヴ
おい〜て……
よかった
気がついたのね
ミントン!!
←イヴが服を着せたのサ
イェーイ♪
おっはよっ♡
はあ〜〜
この子ったら……
宇宙一の美女
ミントンちゃん
で――っす!
ちょっと
なに、のんきに
寝てるのよ
シュロス
そんなこと
いったってなぁ…
こん棒がわりに
すんだもんな〜
ひっで〜

はああああああ
まさか!?
イヴ
たちが
いない……
チラッ
はあ
はあ
はあ
オーロラ
プラズマ返しっ
——!!
秘伝
KGD拳(けん)
バッ


スタッ
パワーが……!?
バ……バカな!?
バチ
バチ
だ……だが
それはきさまも
同じこと……
ウウム…
都合のいい
ヤツだ…
サイキックパワー
ではない
拳法だ!
ン?
どうだ
これでヤツは
サイキックビーム
を使えまい!!

ゴオオオオオオ
うひっ
ウガッ!!
宇宙ゲシの
炎が……
消えて
しまった!
気象庁長官を斬首だ!
天気予報じゃ
今日は一日……
司令官!
ちがいまっせ
この風は……
サイキックパワーで
起こした
風でっせ!
ソルジャーの仲間が逃げよりましたんや
むうっ……だが
ヤツのパワーが完全に
回復するまで、まだ
時間がかかるはず
ピィス


ガッカッ!
!?
ランド・ゾーンよ！
おまえの本当の姿を
見せてやれっ!!
バキ!
ズオオオ…
ガギン
グオオオ…


PHAOHOOM!
ソルジャー
おおっ
このへんに
イヴたちが
いる
コックピットは
あそこか!?

KGD拳稲妻重力蹴り──!!

バ……バカな!!
君は……
ウッチャム!?
やったね
ミントンちゃん
!?
ゴオオオ
イェーイ
——♡
おお
わが軍
の……
ニャリ…
そんな……
ランド・ゾーンが
敗れるなんて……
ええい
ものども
であえっ!!

ミントンの背中に現れたナゾのマークとは？
来月号をお楽しみに！

シャープ

[X68000 データブック]

●

ポプコム編集部編

●

モトローラの68000CPUを搭載（とうさい）したX68000を使いこなすための
ソフトおよびハードウェアに関する技術情報データブックです。
わかりやすい解説つきで、X68000プログラム開発に必要なハードウェア関係の
データが完全収録されています。
また、ソフトウェア体系についても、X-BASIC外部関数の
使用方法、オペレーティングシステムHuman68Kファンクションコール、
IOCS使用方法が収録されています。

収録内容

第1章　ハードウェア構成

ブロックダイアグラム／メモリマップ／I/Oポートアドレス／エリアセット／システムポート／CGROM／割り込み／スイッチ・電源・LED・汎用ポート

第2章　画面構成と制御

X68000の画面構成概要／テキスト画面／グラフィック画面構成／スプライト画面／テキスト画面とグラフィック画面の制御(CRTC)／ビデオコントローラ／スーパーインポーズとオーバースキャン

第3章　キーボードとマウス

キーボード／マウス

第4章　周辺I/O

ディスクシステム／プリンタ／ジョイスティック／拡張スロット／入出力インタフェイス

第5章　サウンド

サウンド回路／FM音源部／音声合成

第6章　周辺LSI

DMAC／MFP(Multi Function Peripheral)／SCC(シリアルコミュニケーションコントローラ)／RTC(リアルタイムクロック)

第7章　ソフトウェア構成

ソフトウエア体系／X-BASIC／X-BASIC外部関数仕様

第8章　Human68Kファンクションコール

ファンクションコール

第9章　IOCS(Input Output Control System)

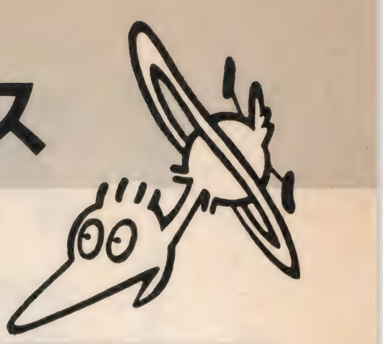
IOCS使用方法／IOCS一覧

11月上旬発売!

●B5判／256ページ　定価2,900円

ポプコムオリジナル

POPCOM 愛読者 プログラム・カセット・フロッピー サービス



POPCOMに掲載された、プログラムのカセットをサービスしております。
ご希望の方は、下記の注文用紙に必要事項を正確に記入して
お送りください。(カセットは注文書到着後3週間以内にお届けします。)

題　名	内　容	機種名	価格(送料こみ)	掲載号
ノアノア	数多くのドアをくぐりぬけ、ダイヤモンドを運ぶ新思考型ゲーム。	PC-8801、mkII、SR PC-9801、E、F	¥2,000	'85 4月号
ゆうやけこやけ	たき火を消さないようにオイモを焼く、田園ムードのアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 4月号
ブロッキング	磁石のNSの作用を考えながら、荷物を積み上げるパズル的ゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 4月号
コスモ	コスモ緊急発進だ！　全13面あるシューティングアクションゲーム。	PC-8001、mkII、8801、mkII(N-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
うる星やつら・ルージュマジック	ラムの口紅をぬって女の子とキスしよう！　スリル満点のアクション。	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
HERO-X	ジェットヘリで敵基地を攻撃せよ。本格スクロールアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 6月号
鉱石デトロニウム	デトロニウムをすべて運び出せるか？　パズルゲームの新作！	X1	¥2,000	'85 6月号
POPPO(ポッポ)	カゴの中のハトを助けてあげよう。かわいいチュウ君の大活劇ゲーム！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 7月号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 7月号
赤い風船	少年の赤い風船が飛んでしまった。風の妖精さん、風船を助けて！	MSX(16K)	¥2,000	'85 7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 8月号
SAVE THE HOUSE(セーブ ザ ハウス)	燃えさかる家の火を消しとめろ！コンストラクションつきパズル。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 8月号
THE・妖怪(ザ・ようかい)	妖怪に奪われた村をとりもどせ！新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
スパークラーZ	迫るUFOを撃ち落とせ！　本格的3Dスペースアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
うる星やつら・秘密の花園	ウチの悪口をいいふらすリュウゲンビレアを全部回収するっちゃ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 9月号
ジャンピングゴミ掃除	6人兄弟が惑星の大掃除をはじめた！　パズルゲームの本格派！	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 9月号
プラトン	全74面のコンストラクションつき本格的パズルアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 10月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ！　横スクロールアクションの決定版だ！	MSX(32K)	¥2,000	'85 11月号
ブロッケード	城の中にある指輪を探して大冒険。美しい面画のウォールアクション。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 11月号
FOREST(フォーレスト)	全4面、8方向スクロール型ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 12月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	'85 12月号

(注)メーカー純正カセットテープレコーダーを使用してください。それ以外の機械を使用した場合のテープロードエラーについては、責任を負いかねます。

------------------------------ キリトリ線 ------------------------------

注文書

〒 □□□-□□

住所

氏名　　　　　　様

TEL ( )

題　名	数　量	機　種　名

合計金額¥

POPCOM
(12月号)

MUTANT (ミュータント)	ディスク回収に命をかけろ！ 近未来型思考アクションゲームだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 1月号
ストレイジョジョ	迷子のジョジョ君を家まで帰してあげて！ C級難度のパズルゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 1月号
Fireくんと Waterくん (ファイヤー ウオーター)	ストーン国からボールをとりもどせ！ パラレルパズルの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 3月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！ SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 3月号
GEM (ジェム)	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	'86 4月号
軍人将棋 (しょうぎ)	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 4月号
イングリッシュ・ボックス	思考ゲームの新パターン！ むずかしい面が15面。挑戦者求む！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 4月号
MAKING TOWN (メイキング タウン)	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 6月号
真田十勇士 (さなだ)	城に忍びこんで味方を救出せよ！ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 6月号
ザ・忍 (しのび)	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	'86 6月号
BUBU (ブブ)	敵から逃げながら迷路の中のフルーツを集めるカーアクションだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 7月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 8月号
DEJAVU 5″DISK版 (デジャビュ)	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	'86 9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	'86 10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 10月号
THE BALLS (ザ ボールズ)	車を操ってボールをうまく誘導させるドライブアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'86 11月号
OH! TAPPY (オー タッピー)	がんばれタッピー！ 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	'86 11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！ 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	1月号
MUSIC PERFORM (ミュージック パフォーム)	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家？	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	3月号
SPIRIT (スピリット)	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	4月号
TAXI CAB (タクシー カブ)	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	6月号
Blotto (ブロット)	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション！	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	8月号
ムズくて…I'm sorry	ついに出た。ムズーい連中が大活躍のハチャメチャパズルゲーム	X1シリーズ	¥2,000	9月号
SEARCHER	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	10月号
VAMPIRES	魔王の国から、姫を助けるには？ 驚天動地？のスーパーゲーム！	MZ-2500	¥2,000	12月号

★注文の方法★

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記 Ⓐ Ⓑいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留

Ⓑ郵便小為替(こがわせ)（郵便局の預金窓口で発行しています。）

あて先 〒101東京都千代田区神田神保町3－3－7
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコムカセット係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 （株）新企画社

WL ワンダーライフスペシャル

ここで差がつく㊙テク。
ミニ四駆かっとび改造法教えます。

- さてキミはどのパーツを選ぶ?
  ミニ四駆グレードアップパーツ
- 改造はアイディアがきめ手だ。
  最新ド迫力の改造テクニック大公開
- ミニ四駆ジオラマ 初公開!!
- これが最高。
  新オフロードレースコース

●表紙のデザインは変わることがあります。

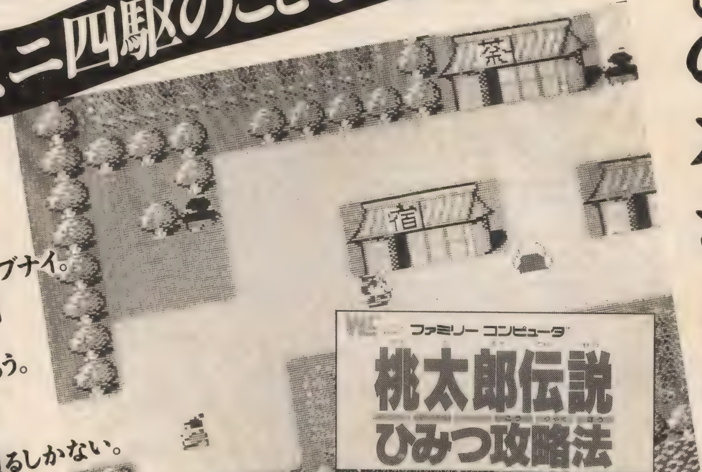
ミニ四駆 改造㊙大作戦

定価390円

編集／小学館　発売／田宮模型

11月20日ごろ発売

ファミコン、ミニ四駆のことならワンダーライフシリーズ。



いざ鬼退治。この本がお伴いたします。

- 手ぶらで鬼退治は実にアブナイ。
  ㊙鬼退治アイテム大公開
- この地形を頭にたたきこもう。
  おとぎ村攻略マップつき
- 迷ったら、このマップに頼るしかない。
  迷宮完全ガイドマップ

●表紙のデザインは変わることがあります。

桃太郎伝説 ひみつ攻略法

定価390円

好評発売中!

コロコロコミック特別編集
協力/ハドソン

小学館

12月8日
ごろ発売

特別定価
500円
別冊付録と特
製ポスターつき

ポプコム
新年特大号
予告

やっぱり
ゲームがおもしろい!

最新人気
ゲームソフト大全集

今月号でお贈りした、年末年始特選ソフト完全ガイドのパート2版ともいうべき、強力なゲームソフト紹介。続々発売されるゲームソフトの中で、よりすぐりのものをまたお届けしよう。

新機種ハード情報

New

新製品特集

MSX2やFMシリーズの新製品を取材、わかりやすくレポートするハードウェア特集である。

そして、大注目!
特別別冊付録
ソーサリアン
＋
人気キャラクター特大ポスター
の2大豪華付録
がつきます。

その他おなじみの『同時進行レポート』『MSX新作ソフト紹介』『アミューズメントレーダー』も新趣向で盛りあがる予定。

お知らせ：今月号は、緊急情報として、特に「ハイドライド３　ハンドブック」の特別別冊付録をつけました。そのため、特別定価の５００円となり、値段が少し上がってごめんなさい。なお、新年特大号は２大豪華付録つきで、やはり特別定価５００円になります。今月号と新年号の定価は、このようなわけで、特別定価になるのでご了承ください。

POPCOM バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は代金と送料をそえて郵便で下記あて先までお申しこみください。送料は1冊85円です。現在1987年の7月号以降のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

あて先

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館販売㈱ポプコム係 ☎03-230-5747

広告索引

NEC……表II～3
シャープ……4～5
ソニー……6～7
松下電器……58
バショウ・ハウス……59
マイクロネット……60～61
ホット・ビィ……62～63
ビクター音楽産業……64～66
バップ……67
日本テレネット……68～73
ブラザー工業……74～75
日本ファルコム……76～81
工画堂スタジオ……82～83
T&Eソフト……84～87
T&Eソフト、マイクロキャビン……88～91
マイクロキャビン……92
アートディンク……93
ハート電子産業……94～97
ブレイン・グレイ……98～99
キティエンタープライズ……100
徳間書店……122
日本コンピューターシステム 146
システムサコム……表III
システムソフト……表IV

MESSAGE FROM EDITORS

▶年末年始を迎え、ゲームソフトの大作が目白押し。今月は、ソフト特集に50ページ近くをさいたのだが、もっとページがほしい！ そこでT&Eさんの了解を強引にいただいて急きょ「ハイドライド3ハンドブック」と銘打った別冊付録をつけることになったしだい。先月号の次号予告で、定価480円とお知らせしましたが、そんなわけで、今月号は特別定価500円にさせていただきました。これでも、出血大サービス！ どうかご了承ください。で、もう年末。1987年も2カ月足らず。今年個人的にイヤなできごとの多かった私としては、来年の息災を今から祈っている。鬼に笑われたっていいんだ。(明)

▶単行本の仕事で徹夜仕事をやってしまった。コンピュータ化した版下作成システムを使っていて編集現場で印刷直前の版が作れるのはよいけれど、今まで分業でやってきた仕事が、コンピュータ化によって、むかしのように原稿から印刷（の直前）までを一貫してやることになりそうだ。出版社も大量流通の時代に沿って分業化が進んできたけれど、本来の本作りの理想から遠くなってしまっている。本を作りたいという欲求からその本が読者の手にわたるまでが出版の仕事だとすれば、再び編集者が本を手作りするための道具立て、環境がそろってきつつある。(謙)

▶ペナントレースは、セが巨人、パが西武の優勝。とりあえず、先月号の野球特集での日本シリーズ予想シミュレーションのチームだけは当たった。問題は、西武が本当に4勝2敗で日本一になるかどうかだ。他誌でもシミュレーションをしているところがいくつかあったが、どれも「4勝2敗で巨人の勝ち」となっていた。問題は巨人のピッチャーからあれだけの得点ができるかどうかなのだ。若いチームだから波にのれば勝てると思う。この号が出るころには結果は出ているはずだ。(直)

▶阪神、最下位。つらいシーズンであった。来季こそは、今年のぶんもがんばって、優勝をめざしてもらいたい。6大学でも、立教21年ぶりの優勝か、とふるい立ったが、こっちもダメだった。長嶋は、どのチームに入るのだろう。楽しみだ。巨人にだけは入ってほしくはないが。ところで、自民党の新首相の選び方は、なんということだろう。かりにも文明国がやることではない。新聞とかは、もっと非難すべきだと思う。まっ、談合で決まる場合も多いんで、それと変わらないか、と。日本もそろそろ、直接選挙で国家元首を決めてもいいんじゃないだろうか。(J.D.)

▶気温が下がるとネコが集まってくる。夏の間はメシ時といっても不定期だがその時にならないと現れないネコどもが、だんだん常駐化してくるのだ。顔ぶれは年によって一定しないが、今年は昨年と同じメンバーで冬を越すことになりそう。まだ、そのへんでバラバラになって眠りこんでいるが、そのうちひとかたまりになる。ちゃんと寝床を用意しなければならんだろう。(哲)

▶ジョギングで皇居1周という日課がおまわりさんに脅かされている。着がえを入れたバッグは必ず中身を検査されるし、走っていても道端にたむろする制服や私服にぶつかりそうになる。ダッシュなどしたら発砲されかねない危なさだ。それどころかアパートの部屋まで刑事が聞きこみに来るし、空調設備の検査と称して正体不明の男が3人も踏みこんできた。東京ではいま、神出鬼没の警察と、「危険」に見えてしまう市民との間で、追いつ追われつのRPGがくり広げられている。(義)

▶さらば、アイドル！ 1年間続いたアイドルの表紙路線は、今月号をもって終止符が打たれる。かわって登場するのが、以前好評だったコンピュータグラフィックス。どんなふうになるかお楽しみだが、とりあえず、この1年間に表紙を飾ってくれた女の子たちに、ありがとう、とお礼をいいたい。(F)

スタッフ
編集長／安藤明義
技術課長／大藤謙二
編集／古屋健司、小林直樹、佐々木寿彦、馬上恵子、山川勇次
編集協力／池田信一、加藤久人、林義人、桜井哲、島田倫人、南誠、高橋秀樹、堀真由美、大杉コミカ、相羽勝、吉田洋治、大藤貴志
レイアウト／DOMDOM（前嶋昭人、坂本高志、伊丹洋一）、生田泰男、素月道生
写真／佐々塚啓介

■POPCOM 12月号／第5巻第12号／昭和62年12月1日発行／毎月1回発行
■編集人 岩渕庄一郎
■編集／㈱新企画社・POPCOM編集部
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
■☎03(263)6940
■発行人 相賀昌宏 ■発行／小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷／凸版印刷株式会社 ■特別定価500円

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	8	■	十	万	千	百	十	番	金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
							2	0	0										

加入者名	株式会社　小学館

料金	払込み	特殊
		円

払込人住所氏名 ※　（郵便番号　　　　　　）

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	8	■	十	万	千	百	十	番
							2	0	0

加入者名	株式会社　小学館

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶この払込通知は小社へ届くまで7～10日かかりますのであらかじめご了解ください。

POPCOM（ポプコム）定期購読申込書

☐ 月号より1か年（12冊 5,760円）申し込みます。（送料・荷造 当社負担）

お届け先	フリガナ		年齢	1.学生(　　　年生)
	お名前		歳	2.社会人 3.その他(　　　)
	〒☐☐☐-☐☐	☎	性別	男・女
	フリガナ			
	ご住所			
通信欄				

この欄は小学館あての通信にお使いください

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

次世代のコンピューターエンターテイメント

CHÁTTY／DOME

シャティ　ドーム

ノヴェルウェア
シリーズ

2作、近日発売

ノヴェルウェア

ノヴェルウェアとは、小説とパーソナルコンピューターの新しい形の融合です。プレイヤーはひとつの小説の主人公となり、自分の考えに基づいて、自由に小説世界を動き回ることができます。そのひとつひとつの行動に対応すべく用意された文章データは実に20万字(原稿用紙700枚)におよびます。

シナリオについても、従来の謎とき中心のものから人物関係でプレイヤー悩ませるものへと、確実な進化を遂げています。

そして、自分の行動を小説化してくれるノベルジェネレーターは、自分が主人公となった小説を読むという新たな楽しみをプレイヤーに与えるでしょう。

ノヴェルウェアは双方向小説の、ひとつの頂点といえるかもしれません。

ノヴェルジェネレーター

ノヴェルジェネレーターは、プレイヤーの行動に基つき、完全な形の小説を創りあげる画期的なプログラムです。

それは、ただ単にいくつかの文章をつなぎあわせて出力するものではなく、文章のつながりや全体の構成をも考えて小説を創る、人工知能を持ったプログラムだということがいえます。

何度ゲームをプレーしてみても、ノヴェルジェネレーターの創り出す小説が、同じものになることはありません。

ゲームシステム

全体を通して、理不尽な部分を徹底的に排除したノヴェルウェアのゲームシステムは時間の流れを取り入れたことにより、昼夜の区別や曜日の違いなど、これまででは不可能だったリアルな環境の表現を可能にしました。

コマンド数も50を超え、プレイヤーのしたいことがほとんど全て行えます。コマンドを入力した際のメッセージも、「それはできません。」とか、「……という単語はありません。」などという、これまでよく見られた馬鹿らしいものが表示されることは決してありません。

また、プレーヤーの行動に関わらず、一方的に話が進んでいくなどということも勿論ありません。もし仮にプレイヤーが何も行動を起こさなければ、主人公は餓死してしまうか、そうでなければ時間だけが過ぎていって何らかの形で終わりを迎えます。結末は決して一つではありません。大きく分けただけで、5、6個の全く違うエンディングが用意されています。

より現実に近い……これがノヴェルウェアのゲームシステムです。

ラインナップ

ノヴェルウェアはストーリーがメイン。各ジャンルのプロの作家の先生方が、原作やシナリオを担当しています。

1：シャティ　ノヴェルウェアの為のオリジナル「シャティ」の原作者は、SFやゲームブックの翻訳で知られる鎌田三平さんです。「シャティ」は設定を遠い未来に置き、人々の愛や憎しみを鋭く描いた快作です。その緻密なストーリーに隠された秘密はプレイヤーを必ずや驚かすことでしょう。

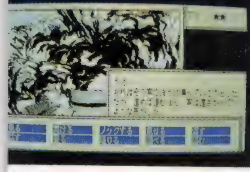
2：ドーム　女流推理作家の第一人者、夏樹静子さんの近未来小説「ドーム」。核と人類に対する深い問題を投げかけます。今回のノヴェルウェア用には、この「ドーム」をPRする立場からみた設定となっています。

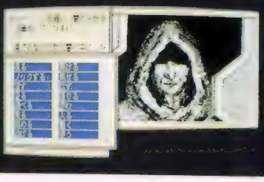
3：ソウル アンド ボディー　日本SF界の重鎮、矢野徹さんの書き下ろしです。記憶を失った男と意識を持ち始めたコンピューターの間で交わされる、ユーモアあふれる会話でストーリーが進行していきます。来春発売予定です。

ノヴェルウェア仕様

対応機種	PC-8801SR／TR／FR／MR／FH／MH・VA PC-9801全機種、SHARPX-1全機種、MZ-2500 FM-7(5˝2D)、FM-77/AV、MSX2、X-68000(予定)
メディア	5˝2D 3−5枚、5˝2DD 2−3枚、5˝2HD 2−3枚 3.5˝2D 3−5枚、3.5˝2DD 2−3枚
グラフィック	60−120枚程度、イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ	20万字程度(原稿用紙500−700枚)
マルチウィンドウ	ユーザーが自由に設定可能。(ウィンドウのサイズ、位置等)
音楽	FM音源使用の曲が10−15曲

価格未定





■上の画面写真は開発段階のものです。都合により一部変更する恐れがありますので、予めご了承下さい。

■SACOM AMUSEMENT CLUB(SAC)　SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい

■ノヴェルウェアテレホンサービス…TEL：03-635-5147

■ユーザーサポート……………………TEL：03-635-7609

■電話によるお問合わせは、月〜金AM10:00〜PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

SACOM

株式会社　システム・サコム

〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4F

魔力があやつる、
ファンタジック・シミュレーション。

データプレゼント・キャンペーン対象商品
SYSTEMSOFT
DATA PRESENT
1987
CAMPAIGN
詳しくは店頭ポスターをご覧下さい。

翼あるものは空を裂き、妖獣は水辺で雄叫びをあげる。霧の奥深くうごめく、不死のものども。プレイヤーは魔力でモンスターを呼び出し、軍団を指揮する。槍や斧を使うもの、岩を投じるもの、火を放つもの。空に、海に、陸に。闘いのみを目的に、敵へと挑みかかる。軍団最強を誇る、ドラゴン。しかも熾裂な闘いを繰り返すごとに戦闘能力は高まり、やがて無敵なまでに凶猛になる。いたるところで群れなすモンスター。弱者は、容赦なく見捨てられる。それが、この魔力に支配される世界だ。

ファンタジーの世界の中でも、特に戦闘シーンをクローズアップ。次々に繰り広げられる死闘を、まのあたりにする。これが、ファンタジック・シミュレーションゲーム。知らない世界には、戦慄がつきまとう。

■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX
PC-98XL（ノーマルモード）

定価 7,800円
〈近日発売〉

ファンタジック・シミュレーションゲーム〈ファンタジーナイト〉

Fantasy Knight

SystemSoft
株式会社 システムソフト 〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2 TEL092-714-6236

POPCOM
12月号
第5巻第12号
通巻第57号
昭和62年12月1日発行（毎月1回1日発行）
昭和58年10月3日第3種郵便物認可
発行所 小学館
〒101東京都千代田区一ツ橋2の3の1
TEL(03)263-6940(編集) (03)230-5747(販売)
振替 東京8-200番
特別定価五〇〇円

凸版印刷株式会社・印刷 ©Shōgakukan 1987 Printed in Japan 雑誌 18111—12
T4911811112508

ポプコム

12

1987

ぶちぬき48ページ大特集

ゲーム戦線異常あり

ティル・ナ・ノーグ／ゼリアード／
ソーサリアン／ほか17本

小学館

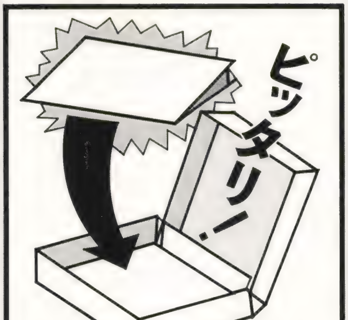
ポプコム12月号（第5巻第12号）付録　昭和62年12月1日発行（毎月1回1日発行）昭和58年10月3日第3種郵便物認可

ハイドライド3
ハンドブック

POPCOM　12月号付録
製作　ポプコム編集部　協力　T&Eソフト

新機軸

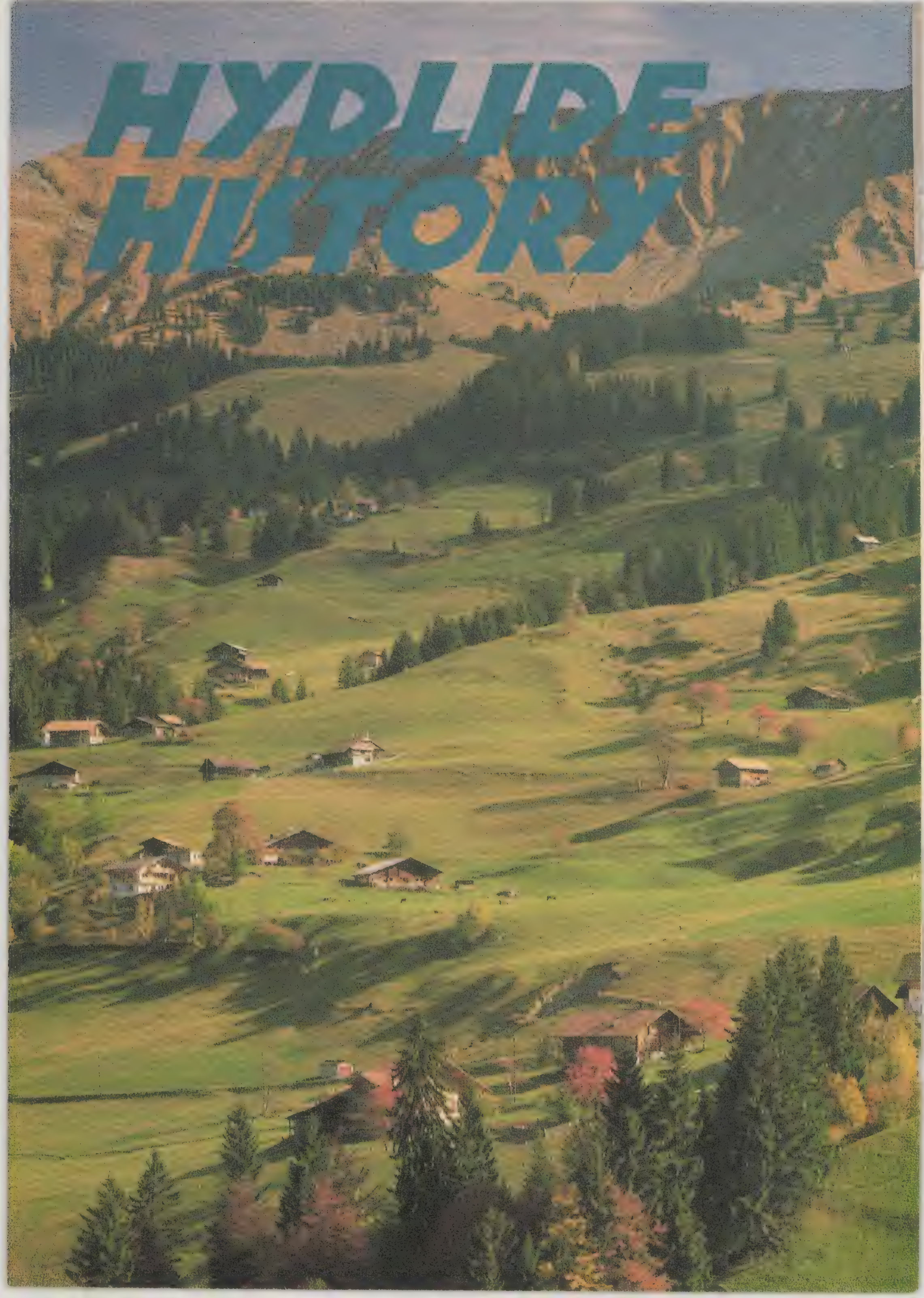
このハンドブックは、パッケージの中に入るサイズになっています。『ハイドライド３』を買ったら、マニュアルといっしょに、パッケージの中に入れておきましょう。



ハイドライド 3 ハンドブック

闇を好み、息をひそめていた魔物たちが、三たびフェアリーランドに襲いかかろうとしている。彼らのざわめきが、もうそこまで近づいてきているのが聞こえないか？　この国の最大にして最後の戦いを、もうだれも止めることはできない。旅立つ勇者たちに、これはせめてもの手向けである。

PHOTO／オリオンプレス


HYDLIDE
HISTORY

第 1 章

われわれの存在している空間とは次元を異にする場所に、フェアリーランドという、それは美しい空間がある。そのフェアリーランドには、人間と妖精が住んでいた。人間と妖精はこのフェアリーランドにおいて、おたがいに助け合って生活を営んでいた。

このフェアリーランドの平和を支えていたのは、王の住む宮殿にまつられていた3つの不思議な宝石の力だった。この宝石から発せられる神秘の力は、すべての魔物たちを封じていた。

だが、その宝石の美しさに心を奪われた愚かな人間の手によって、その平和は無残にもくずれ去った。3つの宝石の光があって、初めて効力を発揮するのだが、その3つともが別々の人間によって持ち去られてしまった。宝石の力は失われ、フェアリーランドはよみがえった怪物どもであふれていった。宝石の力によって封印されていた、悪魔バラリスが目覚めてしまったのだ。王の一人娘、アン王女は悪魔バラリスに対してあらゆる手段を用いて対抗したが、逆にバラリスのかけた邪悪なる呪文の力によって3人の妖精に姿を変えられて、フェアリーランドの各所に閉じこめられてしまった。

人々の心に恐怖と絶望が支配し始めたとき、勇敢にも王国の復興と王女の救出をかけて、冒険に旅立った者がいた。彼の名はジム。のちのハイドライド伝説が、彼自身の手によって語り継がれることになろうとは、この時点でだれも予想できなかっただろう。

第 2 章

あれからどれだけの月日が流れたのだろうか。人々はもとの生活を、そして笑顔をとりもどしていた。バラリスの亡きあと、フェアリーランドに巣食っていた怪物たちは徐々に姿を消していったのである。

人々が平和にひたっていたころ、すでに次の恐怖がフェアリーランドに迫っていた。それは実体こそはっきりとはわからないが、新たな邪悪なる意識として、地下深く存在していた。邪悪に満ちたそれは姿を消していった怪物たちをよみがえらせ、新たな怪物を創造し、地下深く邪悪の根を広げていった。

この邪悪な波動を地下から感じとった修道僧たちは、フェアリーランドの人々に危険が迫りつつあることを説いたのだが、平和に酔いしれる彼らに聞き入れられるはずがなかった。

このままでは再び地上に怪物たちがあふれる日も近い。だれか救世主はいないのか。そんな修道僧の願いが神の心を動かした。そして、修道僧たちにこう告げたのだ。「まもなく救世主となる人物が、このフェアリーランドに降り立つだろう」と。神は時空をねじまげ、人間の世界の中でいちばん正義感の強い人間を、そう、フェアリーランドでの救世主となる人間を探した。そして見つけた人物は、なんと年端もいかない男の子だった。

フェアリーランドに降り立った男の子は、未知なる冒険のために旅立った。

第 3 章

邪悪な意識の集合体である「エビルクリスタル」をこなごなにくだいた男の子は、神の手によって再び人間世界へともどされた。その後の彼にとって、フェアリーランドでのできごとは夢の中のできごとと思われている。

修道僧たちは、地下からの邪悪な意識の波動が消えたことによって平和が再びもどったことを知った。人々は何もなかったかのように自分たちの生活を営んでいた。

……あれから、人間の世界の長さで数世紀という時間が過ぎていった。街は発展をとげていき、それにつれて人間たちの生活様式についていけなくなった妖精たちは、しだいにその姿を消していった。

そんなある夜、フェアリーランドに巨大な火柱が立ちのぼった。その巨大な火柱はすぐに消えてはいったが……。

翌朝、火柱が上がった場所は地割れとなって、不気味に口を開いていた。同じころ、フェアリーランドの別の場所では奇妙な扉が出現していた。一見クリスタルでできているようなそれは、触れた者を瞬間移動させてしまう力があった。

この事態を重く見た修道僧は、一人の若者に原因究明を命じた。

そしていま、再び、新たな冒険が始まろうとしている。

PHOTO／オリオンプレス

ようこそ！ フェ

※写真・データはすべて完成前のバージョンのため、完成品とは異なる場合もあります。

アリーランドへ

大いなる旅が始まる

アクティブロールプレイングゲームの先駆者『ハイドライド』も、ついに第3弾ができた。『II』よりも舞台もストーリーも壮大になって、おもしろさもグンとアップしてることまちがいなしだ。

でもって、いきなりバッと出してしまったのが、フェアリーランド地上部の全マップである。これだけでもけっこう広いが、これぐらいはほんの一部。各街や建物の中だって広いし、先に進むともっと広い世界が待っているらしいのだ。心してプレイするのだぞ。

とりあえずこのマップを見てみよう。全部で64画面分の広さだけど、このマップの上下左右はつながっている。ただし左から右へ、上から下へとぬけたときに、1画面分ずれてしまうので注意が必要だ。スタート地点の森の街から、あわてず少しずつ行動範囲を広げていくようにしよう。200階建てのハーベルの塔、どこかへワープさせられる次元の扉、落ちると死ぬ地割れなどいろいろあるが、ゲームが進んでいくと新たなポイントが浮かび上がるかもしれない。かなり奥の深いゲームなのだ。

では、フェアリーランドの中へ進んでいこう。

その他の地域

地下の街…………P. 7
天空の街………P. 10
天空の城………P. 11

●アイテムガイド………P.13
●モンスターガイド……P.16
●攻　略　法………………P.18
●MSX、MSX2版………P.24
●スタッフ紹介…………表III

フェアリーランドポイントガイド

主な街と建物の内部を写真でまるごと紹介しちゃうぞ！買い物のガイドに迷路のマップと、これは絶対便利だぜ！

森の街

ばくれつ屋商品リスト

ナイフ・短剣・スリング・こん棒・オノ・戦闘用のオノ・盾・精神の盾・ヤリ・革の服・鎖かたびら

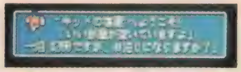
中盤戦までに使う、わりと安めの武器と盾を売っている。

なんでも屋商品リスト

カブト・和風カブト・体力回復剤・食料・ランプ・オイル・＋5体力回復剤

とりあえず食料は必需品。また、いらなくなったアイテムを買いとってくれることも重要。

キッドの宿屋

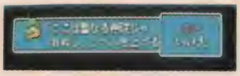


体力・魔力の回復とゲームのセーブを同時にこなす。1泊$1,000だ（写真は変更前）。

銀行

両替やキャッシュカードの発行をするはずが、メモリー不足で閉鎖されるはめになったのだ。

聖なる寺院



これなくしてはゲームが進められないという最重要施設。最後までお世話になります。

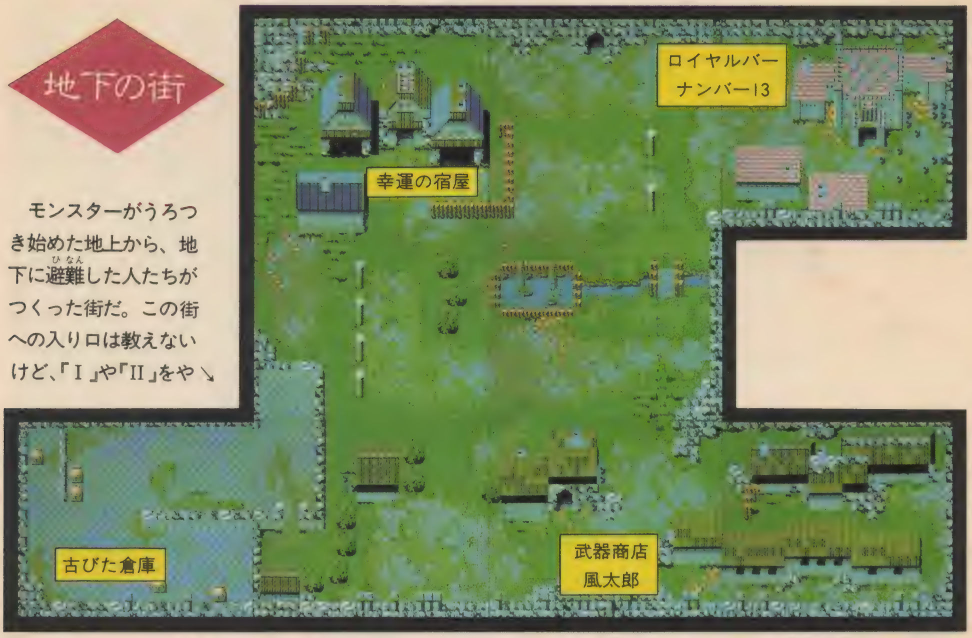
最初から最後まで、すべての行動の基点となるのがこの街だ。プレイヤーにとっては郷里みたいなものといえる。

そう広くもない街に、武器屋、なんでも屋、聖なる寺院に宿屋と、さしあたって必要なものはだいたいそろっている。これで銀行が営業していればもっとよかったんだけどね。

序盤の行動を方向づけるいろいろな情報も聞き出せるし、後半での重要な秘密の一つが隠されているのではないか？　というウワサもあるけど、さて真実はいかに？

地下の街

モンスターがうろつき始めた地上から、地下に避難した人たちがつくった街だ。この街への入り口は教えないけど、「I」や「II」をや↘

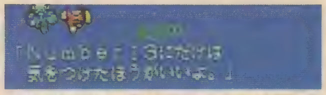


武器商店風太郎商品リスト

長剣・聖なる剣・銅製のヨロイ・銅製の盾・星飾りのカブト・キャンプの道具・食料・オイル・体力回復剤・＋3体力回復剤

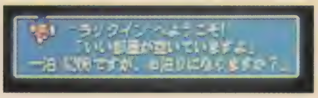
ばくれつ屋よりも強めの（そのぶん高価で重い）武器や防具を売っている店。

ロイヤルバーナンバー13



いつもニコニコ現金払い
その料金の高さには定評がある。人生経験を積むにはもってこいの場所？

ラックイン



宿泊料金は全国一律の$1,000。効果やなんかももちろん同じ。

古びた倉庫

昼間はいつも門番がいるから入ることができない。中ではときどき人が消えるというウワサも……。

↘ったことのある人なら、たぶんすぐわかるだろう。

街は地下にあるというのに太陽の光は届いているようで、昼は明るく、夜は暗くなる。

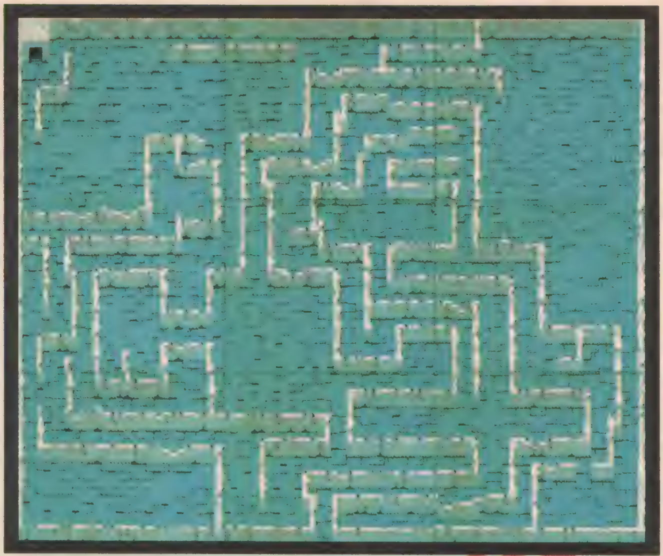
店といえるのは風太郎しかないが、ここで売ってるキャンプセットは後半で重要になる。これがあると、いちいち宿屋に泊まらなくても眠ることが（もちろんセーブも）できるのだ。これは長い迷宮なんかに入ったときでも、帰る心配をしなくてすむから便利だぞ。

ナンバー13にはふつうの人は行かないほうがいい。つまりはキャバレーなんだけど、なんと$20,000もふんだくられる。貧乏人が行くと痛い目にあうのだ。

うさんくさいのが左下にある倉庫だ。たいしたものもないのに、なんで門番がいるのか？　夜になって門番が帰ってから調べてみる必要がありそうだ。

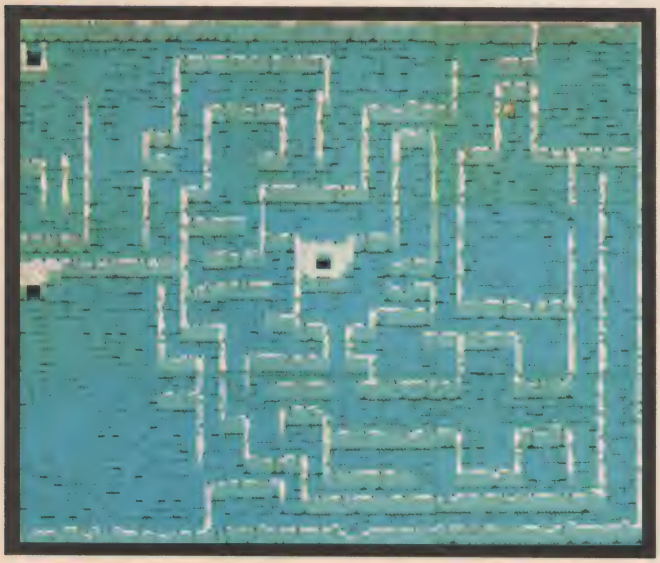
ハーベルの塔

◀1F▶



200階建てというとんでもない高さのハーベルの塔の6Fまでがこの写真である。さすがに200階建てとはいってもメモリーの都合上、7Fから上は各

◀2F▶

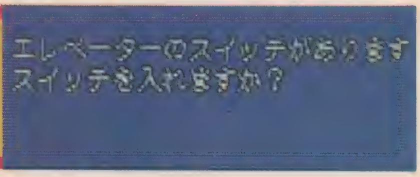


宝箱

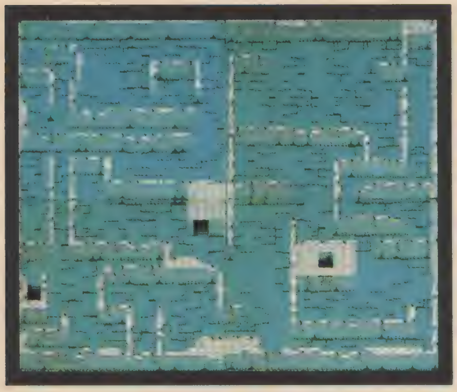
塔の中には宝箱もある。中身はというと、2Fのは魔法のお守り、5Fのはおどレーター。それぞれの効能はまだヒミツ。

エレベーターのスイッチ

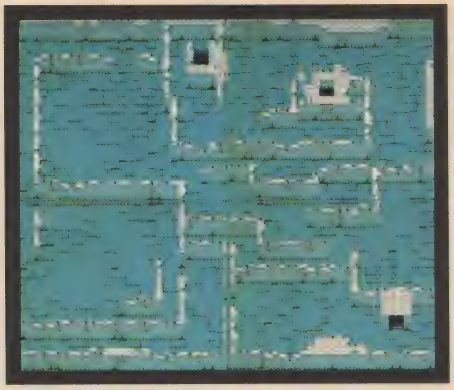
エレベーターを動かすには6Fのスイッチを入れる。2つあるうちの一方は落とし穴だぞ！



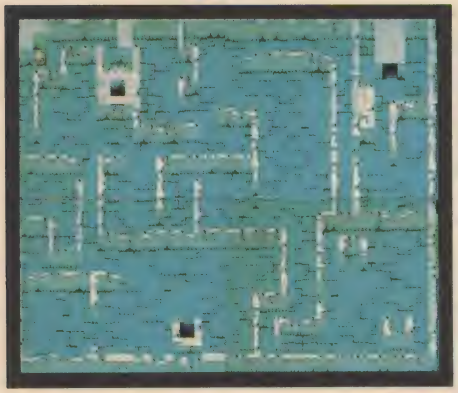
◀3F▶



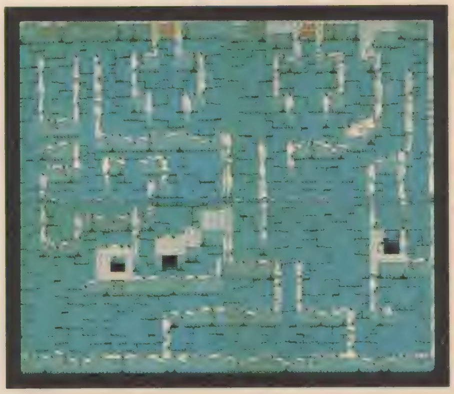
◀4F▶



◀5F▶



◀6F▶



↘ 階とも1画面分の広さになる。

ここにやって来るには、最低でもレベル3にはなっていないと苦しい。レベル7ぐらいまでは、主にこの塔の中で経験値をかせぐことになるから、敵のたおし方はしっかり研究しておこう。

塔の中にいるモンスターは、スライム、吸血コウモリ、バルバル、エルガル、吸血鬼、ダークアイの6種類。このうち主にバルバルとエルガル（グラフィックは同じ）をカモにすることになる。経験値をかせぐのに絶好の場所と内藤さんが教えてくれたのが、1F右上の広場だ。レベル3～5ぐらいの間は、ここでがんばってみよう。レベル5ぐらいになればエレベーターを使って上のほうへ上ってみることになるけど、それでも経験値をかせぐのは下のほうの階が中心になる。このときオススメしたいのが6Fのエレベーターの右のほうのブロックだ。ただしこの場合は長剣や聖なる剣といった、カベごしの攻撃を有効に使える武器を持っていることが必要だ。

いずれの場合でも、食料を用意して、暗くなる前に街に帰るという心がけが大切だ。そのためには通り道をちゃんと覚えておかないとね。

もちろん上のほうも重要なんで忘れずに。

天空の街

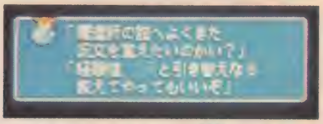
なんでも屋ポチ商品リスト

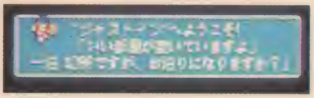
革の服・鎖かたびら・体力回復剤・解毒剤・＋３体力回復剤・ソーマの杯・神の十字架・戦士の石・食料・スーパーオイル

地上では売っていないアイテムがいろいろある。革の服はいちばん軽いヨロイだけど、けっこう効果がある。

魔導師の館

経験値とひきかえに魔法を教えてくれるところ。経験値をかせいでレベルを上げるか、魔法を教えてもらうかで展開の仕方がかなり変わってくるから、選択を誤るな。





ジャスト・イン

日の沈まない天空の町にも宿はある（ここも$1,000）。

天空の城

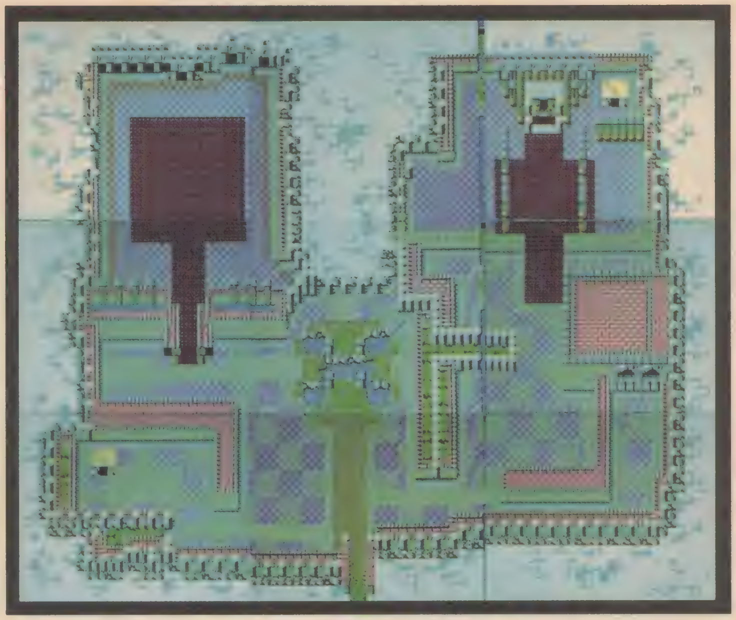
天空の城といえばラ○○タ……じゃないよな、やっぱこれは。

天空の街は雲の上に浮かぶ街。どうやって行ったらいいのかというと……ま、わかるでしょ？

雲の上にあるせいか、この街は一日じゅう明るいままで、住人たちも眠らないみたいだ。でも時間はしっかり流れているから腹も減るし、明るくたって眠くなる。うっかり徹夜なんかしないように気をつけよう。あと、雲の切れ目から落ちると当然死ぬから、足もとにも要注意。

この町で重要なのは魔導師の館。魔法を教えてくれるのはここだけだからね。戦士でも治癒の魔法までは知っていたほうが有利だぞ。修道士や僧侶なら全12種類を覚えてしまいたいね。

天空の城



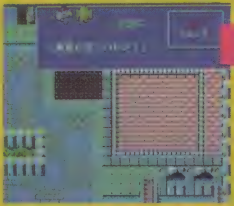
異常事態の続くフェアリーランドをよそに、天空の街は平和そのもの。
街が平和だから、城の兵士たちもだらけきっていて、話しかけても「ヒマだなあ」「することがないぜ」「ふぁ～あぁ～」てなぐあいだ。王さままでが自分の存在意義に疑問をもってるくらいだから、彼らがたいしたことを知ってるわけがない。お城の中も宝物庫までがからっぽで、あるものといえば薬草ぐらいだ。

こんなふうなら城には秘密なんてないんじゃないかと思うかもしれないが、じつはそのとおりである。でもね、城には何もなくても、城のまわりは……。城のまわりの雲の上って歩けるんだよね。雲の上を歩いていくと、やっぱ雲があるだけ……いや、ないところもあるじゃないか。てなわけで、なにごともチャレンジ精神が大事。ここはひとつ、命をかけてみるのも悪くはない。それでもし死んだなら、ま、運が悪かったということで。

変な王さまじゃ

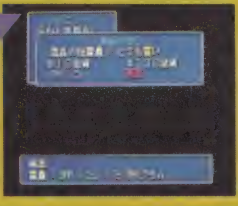
いくら平和でヒマでも王さまがこんなでいいのか？ ま、こんな王でも勤まるくらい平和だってことか。

薬草は便利だな



薬草はくれといえばいくらでもくれる。薬草は魔力を回復させるから、いっぱいあれば魔法は使いほうだい。

過ぎたるは…

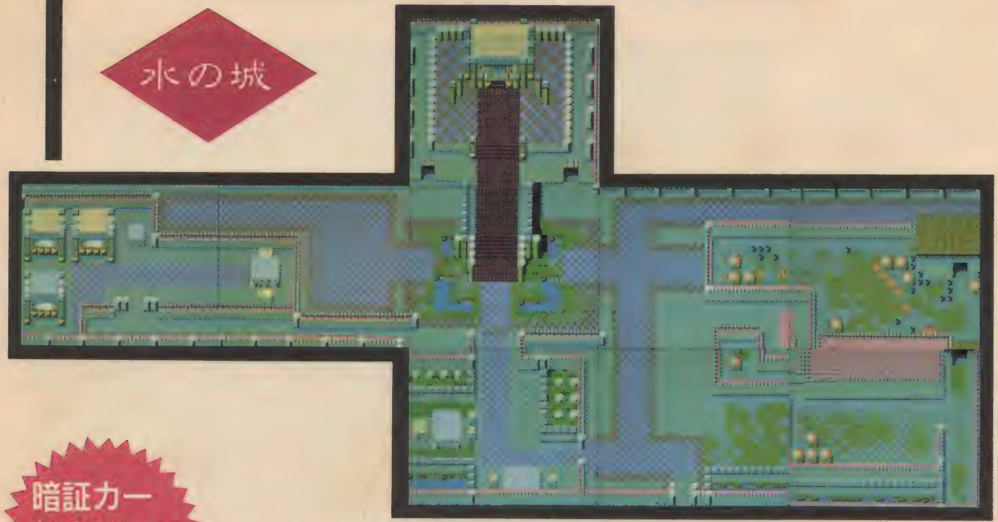


いくらでももらえるからって、何十個も持てば、そりゃ重たいでしょうよ。バカだね～。

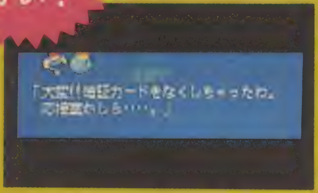
この下は…

この下に、水の城があるらしいぞ。

水の城

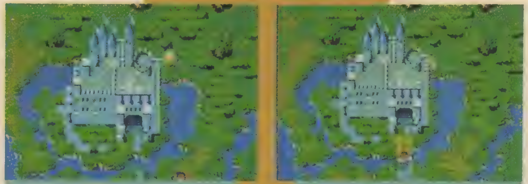


暗証カードを持ってるかい？



女の人が暗証カードをなくしちゃったっていってるから、それを見つければいいんじゃないだろうか？

橋がないと入れない!?



城から出てくるときはいいんだけど、入ろうとしても橋がない。ここを通るには暗証カードが必要だけど、どこにあるのかな。

深夜勤務の兵隊

夜になっても、一人だけ残ってて通してくれないんだ。まったく。

フェアリーランドの地上で、ひときわ目立つのが水の城だけど、ここは暗証カードがないと入れないのだ。それじゃ、どうやって入るのかというと、前のページを見てもらえば、ね、ほら。

この城には大きな宝物庫があって、いかにも何かアイテムがありそうなんだけど、24時間体制で番をしているから入れないのだ。でも、ここの王さまはめずらしいもの好きだそうだから、何か喜ぶようなものをあげれば入れてくれるかもしれないぞ。

城の中はけっこう女の人が多い。彼女たちに話しかけると、いろんな答えが返ってきておもしろい。

ところで、夜になると寝室(しんしつ)からも人がいなくなるのはなぜなんだろうか。

アイテム

ここには主に序盤戦で手に入るものをあげてある。それぞれ、重さと効果がちがう。必ずしも重いものが効果が高いとはかぎらない。レベルごとに適したものを選ぼう。

- Ⓐ 重量
- Ⓑ 定価
- Ⓒ 攻撃力
- Ⓓ 防御力
- Ⓔ 射程
- Ⓕ 特記事項

武器

攻撃は最大の防御なりってわけで、これがなければ絶対ゲームは進まない。自分に合うものを選べ!

ナイフ

Ⓐ500g
Ⓑ$50
Ⓒ+7
Ⓔ1

短剣

Ⓐ2,000g
Ⓑ$1,000
Ⓒ+15
Ⓔ2

長剣

Ⓐ4,000g
Ⓑ$5,000
Ⓒ+30
Ⓔ3

聖なる剣

Ⓐ6,000g
Ⓑ$20,000
Ⓒ+50
Ⓔ2

銀の剣

Ⓐ8,000g
Ⓑ$20,000
Ⓒ+70
Ⓔ3

スリング

Ⓐ1,000g
Ⓑ$100
Ⓒ+20
Ⓔ5

やり

Ⓐ3,000g
Ⓑ$3,000
Ⓒ+30
Ⓔ10

小型の弓

Ⓐ3,000g
Ⓑ$5,000
Ⓒ+50
Ⓔ15

こん棒

Ⓐ1,000g
Ⓑ$500
Ⓒ+10
Ⓔ1

オノ

Ⓐ5,000g
Ⓑ$4,000
Ⓒ+40
Ⓔ1

戦闘用オノ

Ⓐ10,000g
Ⓑ$8,000
Ⓒ+80
Ⓔ1

武器の場合、とくに重さに注意しなければならない。使いこなせる重さをこえたものを使うと、攻撃値が落ちて、ダメージを与えられなくなる。飛び道具以外はカベを突きぬけることができる。横向きのカベは射程1でも突きぬけるが、縦向きのカベは射程2以上なければダメ。敵の攻撃も突きぬけるから気をつけよう!

防具

防具を身につけて防御力を高めることは、経済的にも時間的にもゲームを有利に運ぶ！

革の服

Ⓐ3,000g
Ⓑ$500
Ⓓ+10

鎖かたびら

Ⓐ5,000g
Ⓑ$5,500
Ⓓ+20

精神の盾

Ⓐ5,000g
Ⓑ$1,000
Ⓓ+10

鋼製の盾

Ⓐ10,000g
Ⓑ$5,000
Ⓓ+20

カブト

Ⓐ1,000g
Ⓑ$400
Ⓓ+ 3

その他のアイテム

いろいろな効果のものがある。名前だけでは効果がわからないものもあるぞ。

体力回復剤

Ⓐ100g
Ⓑ$50
ⒻLIFE+60

解毒剤

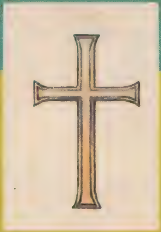
Ⓐ100g
Ⓑ$100
Ⓕ毒を消す

完全体力回復剤

Ⓐ100g
Ⓑ$10,000
Ⓕ LIFE・MAX

両替機

Ⓐ500g
Ⓑ$5,000
Ⓕ金貨の最適化



神の十字架

Ⓐ1,000g
Ⓑ$10,000
Ⓓ+15

ランプ

Ⓐ1,000g
Ⓑ$10,000
Ⓕ要オイル

$10金貨

Ⓐ10g
Ⓑ$10

$100金貨

Ⓐ10g
Ⓑ$100

鋼製のヨロイ

Ⓐ10,000g
Ⓑ$20,000
Ⓓ+40

銀製のヨロイ

Ⓐ20,000g
Ⓑ$50,000
Ⓓ+80

盾

Ⓐ2,000g
Ⓑ$450
Ⓓ+ 5

和風カブト

Ⓐ3,000g
Ⓑ$1,500
Ⓓ+10

星飾りのカブト

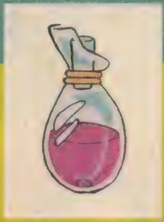
Ⓐ5,000g
Ⓑ$10,000
Ⓓ+15

まず、初めに手に入るのがカブトだろう。だが、見てもわかるように、着るもののほうが効果は高い。盾の場合は、自分が攻撃していないときにかまえているが、この方向からの攻撃しかさけることができない。和風カブトは内藤さんの個人的趣味で入れたそうだ。和風のヨロイもほしかったね。

薬草

Ⓐ300g
Ⓑ$10
ⒻMP+10

+3体力回復剤



Ⓐ100g
Ⓑ$500
ⒻLIFE＋60

+5体力回復剤

Ⓐ100g
Ⓑ$3,000
ⒻLIFE+100

戦士の石

Ⓐ1,000g
Ⓑ$5,000
Ⓕ連射可能

キャンプの道具

Ⓐ5,000g
Ⓑ$200,000
Ⓕセーブ可能

食料

Ⓐ500g
Ⓑ$250
Ⓕ1日2～3食

$1000金貨

Ⓐ10g
Ⓑ$1,000

アイテムは、一度捨てたものは、ストーリーの進行に関係ないかぎり二度と見つけられない。敵をたおすとつねに金貨が手に入ることを考えて、あまり必要でないものは持ち歩かないようにしよう。ランプに使うオイルは良質のものほど明るさが広い。ほかに「ニベアんクリーム」、「熱田神宮のお守り」、「漬物の石」、「おどレーター」などなど、ジョーダンアイテムもいっぱいある。

ま、見つけにくいアイテムほど使えるアイテムだということは確か。店で手に入らないアイテムを手に入れて泣く泣く捨てるなんてことのないように、やはり身軽でいるのがいちばんいいようだ。

モンスターもいろいろだ！

モンスターは、同じ外見でもまったくちがう性格のものがけっこういる。慣れてくれば、その動きを見ただけでわかってしまうのだが、なかなかすぐにはわからない。まして、同じかっこうで善と悪の２種類いるやつなんか始末が悪い！

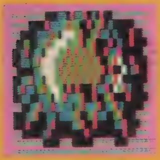
Ⓐ移動速度（数値が大きいほどおそい）
Ⓑ性格（右表を参照のこと）
Ⓒ直進性（数値が大きいほど直進する）
Ⓓ体力
Ⓔ腕力
Ⓕ機敏さ
Ⓖ攻撃値
Ⓗ防御値
Ⓘ魔力
Ⓙ教養度
Ⓚ再発時間（バルバルが10のときの相対比）
Ⓛたおしたときに得られる経験値
Ⓜたおしたときに得られる金額
Ⓝ道具をくれる確率（1/nの確率）
Ⓞもらえる道具の種類（11：こん棒）(43：食料)
Ⓟ攻撃の有効射程距離（３よりも大きければ飛び道具攻撃）
Ⓠ攻撃のスピード（数値が大きいほどおそい）

性格　ビットが１ならばその性格になる

HI　1 0 0 0 1 1 1 0　LOW

- 上位２ビット：１０悪／０１中立／００善
- 人間
- １方向４パターン切りかえ
- 必ず動く（パターン切りかえ）
- 移動しない
- ふり向く
- 空を飛ぶ

たとえば10001110ならば性格は…
ふだんはもこもこ動くだけで移動せず、じっとしているのだがひとたびプレイヤーが近づくと、いきなり攻撃をしかけてくる。——となる。

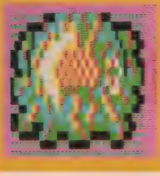


Heavy Slime ヘビースライム

Ⓐ15 Ⓑ10001010 Ⓒ3 Ⓓ200 Ⓔ200 Ⓕ78 Ⓖ224 Ⓗ185 Ⓘ10 Ⓙ1 Ⓚ10 Ⓛ100 Ⓜ100 Ⓝ0 Ⓞ0 Ⓟ2 Ⓠ7

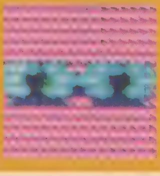
Slime スライム

Ⓐ15 Ⓑ01001000 Ⓒ5 Ⓓ50 Ⓔ14 Ⓕ9 Ⓖ7 Ⓗ15 Ⓘ0 Ⓙ1 Ⓚ30 Ⓛ2 Ⓜ20 Ⓝ0 Ⓞ0 Ⓟ1 Ⓠ7



Jelly ジェリー

Ⓐ15 Ⓑ10001000 Ⓒ5 Ⓓ30 Ⓔ15 Ⓕ5 Ⓖ10 Ⓗ12 Ⓘ0 Ⓙ1 Ⓚ20 Ⓛ2 Ⓜ30 Ⓝ0 Ⓞ0 Ⓟ1 Ⓠ7

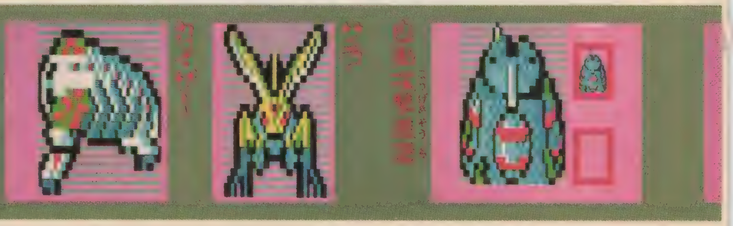


Eyes ダークアイ

Ⓐ15 Ⓑ10010010 Ⓒ8 Ⓓ110 Ⓔ80 Ⓕ40 Ⓖ112 Ⓗ76 Ⓘ0 Ⓙ13 Ⓚ30 Ⓛ50 Ⓜ155 Ⓝ0 Ⓞ0 Ⓟ2 Ⓠ7

まだまだいるぞ！

よく見るとロボットみたいのもいる。いったいどんな場面で出てくるのだろう。

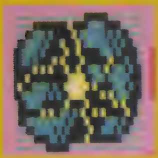


Zombie ゾンビ

Ⓐ3 Ⓑ10000000 Ⓒ8 Ⓓ100 Ⓔ80 Ⓕ53 Ⓖ60 Ⓗ82 Ⓘ0 Ⓙ1 Ⓚ5 Ⓛ110 Ⓜ800 Ⓝ0 Ⓞ0 Ⓟ2 Ⓠ3

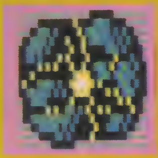
Ghoul グール

Ⓐ3 Ⓑ10000000 Ⓒ5 Ⓓ150 Ⓔ200 Ⓕ180 Ⓖ126 Ⓗ129 Ⓘ0 Ⓙ1 Ⓚ5 Ⓛ150 Ⓜ500 Ⓝ0 Ⓞ0 Ⓟ2 Ⓠ1



Valval バルバル

Ⓐ7 Ⓑ10000000 Ⓒ5 Ⓓ30 Ⓔ98 Ⓕ27 Ⓖ41 Ⓗ59 Ⓘ0 Ⓙ1 Ⓚ10 Ⓛ15 Ⓜ100 Ⓝ0 Ⓞ0 Ⓟ5 Ⓠ7

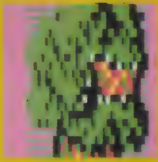


Elgul エルガル

Ⓐ7 Ⓑ10000010 Ⓒ7 Ⓓ80 Ⓔ49 Ⓕ77 Ⓖ23 Ⓗ22 Ⓘ0 Ⓙ1 Ⓚ10 Ⓛ30 Ⓜ150 Ⓝ0 Ⓞ0 Ⓟ5 Ⓠ7

Stirge 吸血コウモリ

Ⓐ1 Ⓑ01000001 Ⓒ7 Ⓓ20 Ⓔ105 Ⓕ65 Ⓖ23 Ⓗ22 Ⓘ0 Ⓙ1 Ⓚ5 Ⓛ10 Ⓜ65 Ⓝ0 Ⓞ0 Ⓟ5 Ⓠ7

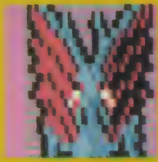


Treant 樹木の精

Ⓐ15 Ⓑ01000010 Ⓒ5 Ⓓ50 Ⓔ25 Ⓕ7 Ⓖ35 Ⓗ40 Ⓘ0 Ⓙ1 Ⓚ255 Ⓛ5 Ⓜ100 Ⓝ20 Ⓞ43 Ⓟ4 Ⓠ15

Mantrap 食人樹

Ⓐ7 Ⓑ10001110 Ⓒ5 Ⓓ50 Ⓔ27 Ⓕ7 Ⓖ15 Ⓗ35 Ⓘ0 Ⓙ1 Ⓚ255 Ⓛ4 Ⓜ50 Ⓝ35 Ⓞ11 Ⓟ5 Ⓠ3



Vampire 吸血鬼

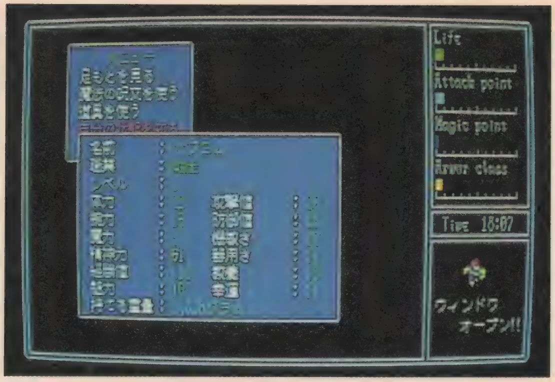
Ⓐ3 Ⓑ10000000 Ⓒ5 Ⓓ120 Ⓔ131 Ⓕ55 Ⓖ92 Ⓗ98 Ⓘ75 Ⓙ63 Ⓚ255 Ⓛ45 Ⓜ200 Ⓝ0 Ⓞ0 Ⓟ2 Ⓠ3

これが

『ハイドライド』3

序盤の完全攻略法だ！

ここまでに、マップ、アイテム、モンスターと、『ハイドライド3』についての情報をいろいろ紹介してきた。ここからはいよいよ、実際のゲームのコツを発表しよう。こうすれば絶対だいじょうぶって方法を、作者の内藤さんに直接教わってきたぞ。さあシステムの紹介もかねた攻略法の大公開だっ！



パラメーターの設定は、あとにまで影響するから慎重に。

リアルタイムで話が進む

では模範的なゲームの進め方ってやつをやってみよう。まずはキャラメイクから始まる。キャラクターの職業としては、戦士、強盗、僧侶、修道士があるけれど、戦士にしておくのがいちばん無難だろう。

僧侶や修道士は魔法を使うのがメインで、レベルがある程度以上になると魔法を湯水のように使えるようになるけど、そのぶん体力や腕力が劣るから、最初のうちはとくに苦しい展開をしいられることになる。強盗は腕力が強いから、早くから強い武器を使ったり、たくさんのアイテムを持ち歩くことができて、

まずは「森の街」のまわりでジェリーや食人樹をたおそう。

夕方になると明るさが変わる。敵が見やすくなっていいね。

「森の街」にある聖なる寺院は、レベルアップに欠かせない。

たぶんいちばん早くゲームを終わらせることができるだろう。そのかわり魔法を使うことができないので、ゲームの楽しさの一部しか味わえないことになる。結局いちばんバランスよくできている戦士がオススメということになるわけだ。

というわけで職業は戦士でやってみる。職業を選ぶと各パラメーターが表示されるけど、これはある程度ランダムに決められるから、納得のいく数値になるまで何度でもやり直そう。とくに腕力は持てるアイテムの重さや使いこなせる武器の重さを決める要素だから大事だぞ。戦士だと最高値は13だそうだから、ぜひ13にしておきたいね。体力も20以上はほしいところだ。

キャラをつくったら、いよいよゲームスタートになるんだけど、その前にこのゲームの中の時間について説明しておこう。このゲームではゲームが進むのに合わせて、リアルタイムに時間が進んでいく。朝起きるのは７時。これが長いようで短い一日の始まりになる。そしてプレイヤーは６時間ごとに食事をしなければならない。つまりふつうは13時と19時に食べることになる。食事は食料を持ってさえいれば、時間になると勝手に食べるけど、もし時間になっても食料を持っていない場合は、それからしばらくするとどんどん体力が低下しだしてしまうから大変だ。だからそうなる前に食料を買いに行くことになる。このとき注意することは、食事時間を過ぎてから食料を買ったときは、自分から食料を食べる（食料を“使う”とする）必要があるってこと。じゃないと食料を持っていながら餓死するなんて情けないことになりかねないのだ。

画面の表示も時間によって変わる。昼は明るく、夕方は夕焼けっぽい色になるし、夜は真っ暗って感じになる。ほかにも夜は疲れやすくなるとかいろいろあるんだけど、そのことはまたあとで話すことにして、とにかくゲームを始めよう。

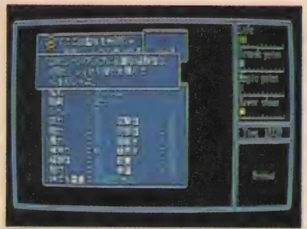
まずは、街のまわりから

スタート地点は「森の街」の前。とりあえず街に入って買い物をしなくちゃいけない。

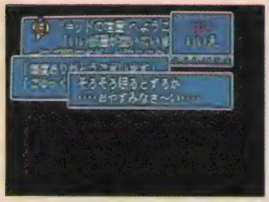
まず必要なのは武器。このゲームで、経験値やお金は当然敵をたおすことで手に入れるんだけど、素手で戦うのはいくらなんでも苦しいからね。最初に持てる武器としては、ナイフかスリング（パチンコのこと）あたりだけど、飛び道具のスリングのほうが敵に近づかなくてもいいから楽だろう。タマはそこいらへんにある石を使うから、とくに用意する必要はない。武器を売っているのはばくれつ屋だぞ。それと、買った武器は必ず装備しておくこと。持ってるだけじゃ使えないのだ。

それからなんでも屋ぼんぼんに行って体力回復剤も買っておこう。最初はほとんどアイテムを持てないから、食料より軽い体力回復剤のほうがたくさん持てて有利なのだ。

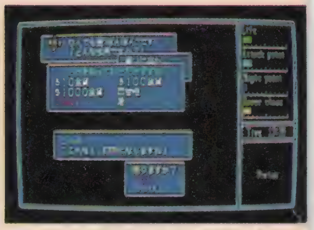
そしたらまずは街のまわりで、ひたすら敵



まずはこのとおり、レベル2になったのだ。

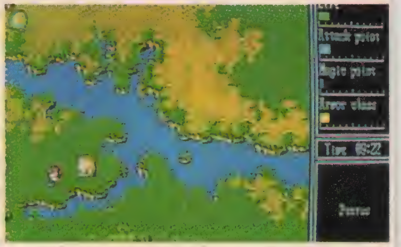


ゆっくり休んで体力回復するぞ。



いらないアイテムは売ってしまおう。

宿屋でしかセーブができないのは、いいことなのか不便なのか。



川岸にポツンとある宝箱。銀行がつぶれたからには、両替機は欠かせないアイテムだ。

をたおして経験値をかせいでレベルアップをめざそう。地上にいる敵は、ジェリーと食人樹それに樹木の精だ。このうち樹木の精は善のキャラだから、殺してしまうとプレイヤーの善悪の指標となる精神力が一気に下がってしまうから、なるべく攻撃しないようにしたほうがいい。食人樹と樹木の精は見た目が同じだけど、歩いて（?）いるのが樹木の精、動かないで近づくと攻撃してくるのが食人樹だから区別はつくよね。レベルを上げるのに必要な経験値は、「現在のレベル^2×100」だから、最初は100ってことになる。これはジェリーなら、100ぴき、食人樹なら25本たおす勘定になる。当然食人樹をやっつけたほうが効率がいいんだけど、こいつは攻撃してくるから最初のうちはうかつに近づけないのだ。でも教えちゃおっと。じつはななめ下から近づけば敵の攻撃は当たらないんだぜ。

途中ランチタイムには街に帰って食事をするのを忘れずに。うっかりして途中でヤバくなったときは、体力回復剤で急場をしのごう。

でまあ、ふつうにやっていれば夕方までには100の経験値がかせげていると思う。そしたら街の聖なる寺院に行ってレベルを上げてもらうのだ。

宝箱をあけるには、「足もとを見る」とすればよい。

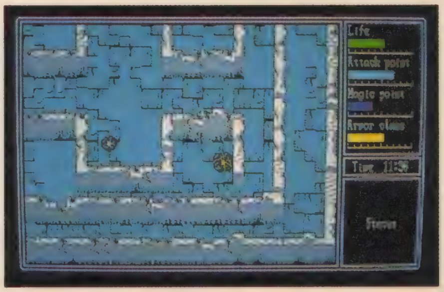
寝る子は記録に残る

夜になったら寝る。これはふつうの人には当然のことだろう。このゲームでもそうだ。だいたい徹夜なんかしようもんなら、腕力が下がってしまって攻撃力が低下するうえに、モンスターたちは逆に強くなってるから、なかなか敵をたおせない。これじゃ寝るしかないんだよね。もっともなかには夜しか手に入らないアイテムなんてのがあるって話もあるけど、どっちにしろそんなものはだいぶ先の話。今はおとなしく寝ておこう。

一晩眠れば体力もMAXまで回復するし、腹もふくれている。これでまた一日元気にがんばれるってもんだ。でも本当に重要なのは、

内藤さんオススメのレベルアップの広場。ここにいれば効率いいのだ。

夜になる前にさっさと宿屋に逃げ帰るべし。



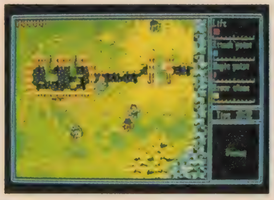
これが必殺カベ越し攻撃。これならダメージも受けっこない。

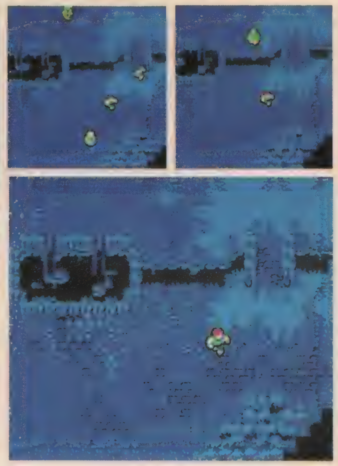
「睡眠＝セーブ」ってことなのだ。この『ハイドライド3』では「I」や「II」とちがって、セーブができるのは宿屋だけだ。でもだからといってセーブのためにむやみに宿泊するのはやめたほうがいい。表示はされないけど、何日かかっているかということを内部ではちゃんとカウントしているからね。あと、泊まる場合は0時前に宿に着くようにしたほうがいい。0時を過ぎてからだと朝になっても起きられなくて、もう24時間余分に寝たことになってしまうのだ。それと寝る直前に食事をするのもムダになるからやめておこう。

さて、レベル2になると、持てるアイテムの重量もふえるから、武器をかえてみよう。ここではこん棒あたりがいいと思う。そして食料も1つくらいは持って、地上をあちこちまわってみるといい。レベルが上がったために機敏さが増して、ジェリーや食人樹の攻撃なら簡単によけちゃうから、もう体力が減ることはないし安心してまわれる。ひととおりまわってみて、どこに何があるのかをこの段階で把握しておくのだ。もちろん敵をたおして経験値をかせぐのも忘れずに。

それと、そろそろ両替機を手に入れておくといいだろう。敵をたおしていくとお金がたまっていくけど、手に入るのはたいていは$10金貨などの小銭ばかりだから、数がたまると重くてしょうがない。この小銭を$100や$1000といった金額の大きい金貨に両替して軽くしてくれるのが両替機なのだ。だから、ちょっと荷物が重くなったなと思ったら、すかさずこれを使えばいい。じつは両替はどの店でも何かを買えば自動的にやってくれるんだけど、街のすぐ近くにいるときはともかく、はなれていたら両替のために店に行くなんてやってられないでしょ。だからはっきりいって両替機は必需品といえるんだけど、レベル1で持つにはちょっと重いんだよね。で、これはどこにあるのかっていうと、地上マップでただ1つだけ見えている宝箱、あの中なんだ。世界じゅうで両替機はこの1つしかないから、いったんとったらまちがっても捨てないように。捨てたら二度と拾えないぞ。

あとこれは全体を通していえることだけど、余計なものは持たないようにしておいたほうがいい。不必要なものはさっさと捨てるなり売るなりして身軽にしておこう。じゃないと本当に必要なアイテムを手に入れたときに、重すぎて身動きがとれないなんてことになりかねないからね。





夕暮れから、やがて夜になると、街の人たちもだんだんと家に帰って、ついには1人になってしまった。お店も閉まってしまうし、やっぱ夜は宿で寝るしかないんだろうね。

塔の中でレベルアップ

さあ、2～3日かけて地上をぐるっとまわり終えたころには、もうレベル3になっているはずだ。レベル3なら標準的な装備としては、武器はヤリ、防具はカブトってなところだろう。これぐらいになったら、そろそろ別の場所へ行ってみようじゃないか。

というわけで、こんどはハーベルの塔に入ってみよう。この塔はなんと地上200階建てというから、東京タワーよりも高いことになるね。おそらく今までのRPGに出てきた塔のなかでもいちばん高いんじゃないだろうか。塔の中のモンスターは外のヤツに比べたら格段に強くなっているから、たおしがいがあるってもんだ。一度に得られる経験値もグンと多くなるしね。で、レベル3程度じゃ上まで行くのはまだちょっと苦しいから、1階でせっせと敵をやっつけて、ひたすらレベルアップをめざすことになる。

1階のモンスターは3種類いるけど、このうちたおしていいのは黒っぽいバルバルだけで、スライムや吸血コウモリは殺すと精神力が減ってしまう。バルバルはいきなり攻撃してくるけど、じつは後ろからまわりこめばどうってことはない。こいつは1ぴきで経験値が15ももらえるからせいぜいガンバロウぜ。

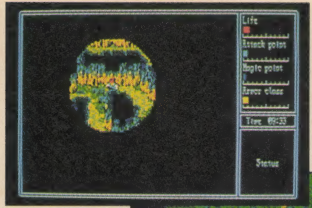
塔の中で戦うときのコツは、画面の中央付近で戦うこと。隅のほうにいると、画面の外に逃げられたり、いきなり後ろから攻撃されるってことがありがちだ。かといって、ほとんどがカベで囲まれているところだと、安全ではあるけど、新しい敵が入ってきにくいから能率が悪い。そういった意味では広場のようなところの真ん中がいいってことになる。そこで作者の内藤さんもオススメなのが1階の右上の広場なのだ。

塔に来るときは食料を2つ持ってきて、暗くなるまでひたすら戦おう。そして暗くなる直前(20：00前)に、塔から逃げ出して街に帰ろう。夜になるとバルバルは凶暴化して、ちょっとやっかいになるからね。

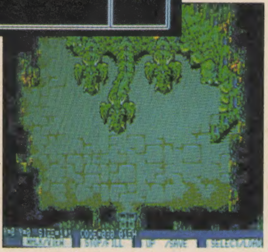
200階をかけ上れ！

そんなこんなでレベル5ぐらいまでアップして、武器も長剣ぐらいは使えるようになったかな？　これぐらいになるともう塔の中をうろついてもなんとかなるから、いよいよ塔を上り始めよう。といっても、200階までいちいち上る必要はないんだ。2階から上にはエレベーターがあるからね。でもエレベーターはこのままじゃ動いてくれない。まず6階にあるスイッチを入れないといけないのだ。だから、まず6階までは階段で上らないとね。

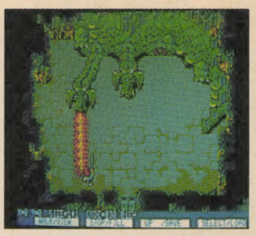
途中には宝箱があったりするけど、今はまだあけないほうがいい。どうせあけたって持



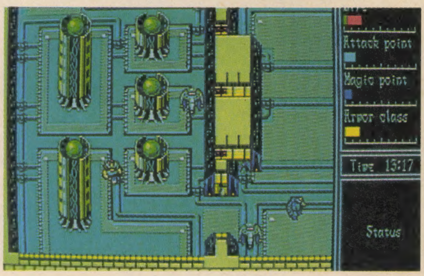
地下洞窟では明かりが必要。照らす範囲はオイルの種類によるのだ。



中盤で登場する三つ首ドラゴンの開発画面だ。こんなのと戦うのかねぇ。おそろしや。



これを見ると、どうやら首を一つずつたおすみたいだね。



初公開！某所の迷宮の内部だぞっ。

ち歩く余裕なんてないんだから。宝箱はもっとレベルが上がって、余裕ができたらあけるようにしよう。

ところで塔の中のカベだけど、じつはカベごしに攻撃ができるんだよね。長剣みたいに長い武器はもちろんだけど、素手だって横方向のカベなら通りぬける。敵がカベに接触していればやっつけられる。敵の攻撃（飛び道具）はカベで防げるから、強いヤツがいたときなんかはとくに有効なテなのだ。

さて、6階でエレベーターのスイッチを入れたら、エレベーターで上に行くぞ。なんと一気に190階まで行けるのだ。あと、上のほうの階では窓があるところが多いけど、ここから落っこちないようにくれぐれも気をつけよう。人間は空を飛べっこないからね。

やっぱり魔法も使いたい

今度は「天空の街」だ。ここには魔導師の館があって、一定の経験値と引きかえに魔法を教えてくれるのだ。結局このゲームでは経験値はお金の一種みたいなもので、これでレベルを買うか、魔法を買うかって使い方をすることになる。魔法は幻覚、解毒、治癒、深度、調査、と続いて全部で12種類あるけど、戦士でも最低限治癒まではなんとか使えるようになりたいね。

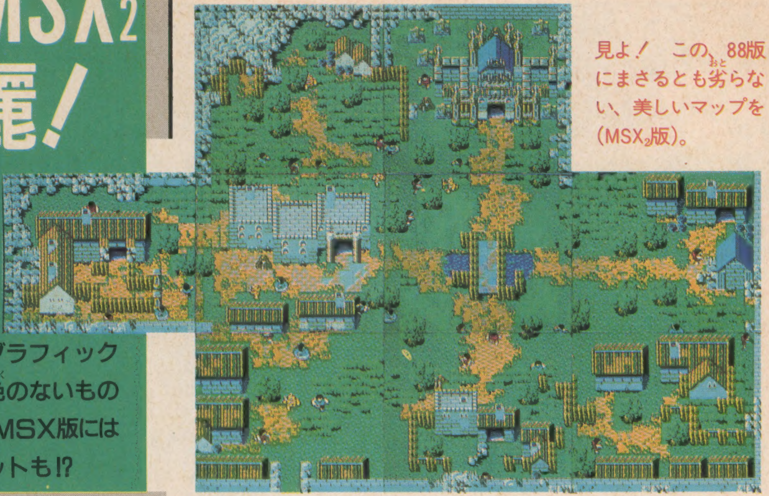
なんでも屋ポチには地上にはないいろんなアイテムを売っている。ここでまず買っておきたいのが戦士の石だ。これがあると攻撃力がアップするだけじゃなくて、連射ができるようになるのだ。強い敵と戦うときでもキーボードを押してるだけでいいから、戦いがとってもラクになる。

天空の城（ラピュタじゃないぞ）では薬草がもらえるくらいで、これといって何もない。なんて思ってると、じつは1つ重要な秘密があるんだよね。まあ、これは城の秘密ってよりは、あとへ続く秘密って感じだけどね。くわしいことはまだナイショ。

とまあ、こんな感じで進めていけばいい。ここらへんまでは、どの職業のキャラでも進行状況はほぼ同じだ。でも、これから先はある程度、職業によって進め方に差が出てきそうだ。この先はっていうと、水の城の中とか地下の街、そして地下迷宮などなど、広大な世界が続いている。でも、まだ発売前ってこともあるから、今のところはこれぐらいでやめておく。この続きは来月以降の本誌でばっちり紹介しちゃうから、それまでのお楽しみ！

MSX、MSX$_2$も美麗！

MSX、MSX$_2$版も、快調に開発が進んでいる。内容は、88版とまったく同じ。グラフィックも、ほとんど遜色（そんしょく）のないものになりそうだ！　MSX版にはそれなりのメリットも!?

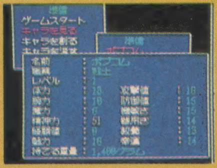


見よ！　この、88版にまさるとも劣（おと）らない、美しいマップを（MSX$_2$版）。

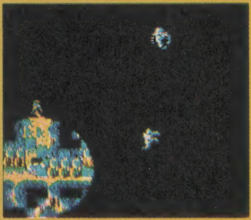
写真を見てもわかるとおり、MSX、MSX$_2$版ともに、グラフィックは、88版とほとんど変わらない。ゲームの内容に関しても、マップが小さくなっているとかアイテムの数が少ないとか、MSX版に移植するために、規模を縮小するということはまったくない。移植というよりは、内藤さんが作ったメインプログラムを、そのまま、88とMSX、MSX$_2$で走らせているということらしい。だから、グラフィック以外は、ほとんど同じといっていいのだ。内藤さんが、苦労して、MSX用の漢字フォントを作ってくれたおかげで、メッセージなどの文字の表示も、読みづらいひらがなだけのメッセージでなくなった。

なんてったって、今度は、業界初の4メガロム搭載（とうさい）ってわけで、今までのMSX$_2$版では使えなかった大容量のデータがびっしり詰（つ）めこまれている。そのうえ、データセーブを、テープとこれから松下電器で発売されるSラムカートリッジにセーブできるようになっている。パスワードの読み取りミスで、せっかくのキャラクターをなくしてしまうというようなことはもうない。MSXユーザーは幸せ者である。

時間による色の変化は、88版とちょっとちがう（MSX$_2$版）。



見よ！　漢字かな交じりだぜい!!（MSX$_2$版）

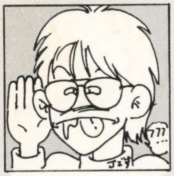


ここは、おなじみ、スタート地点だ（左、下ともに、MSX版）。

メッセージも漢字（MSX$_2$版）。

『ハイドライド3 THE SPACE MEMORIES』——PC-8801mkIISR以上（2ドライブ専用）5"2D2枚組（128K増設RAM、I/Oデータ機器製1メガRAMボード、PC-8801MA・FAサウンドボード対応）、MSX専用4メガロム・MSX$_2$専用4メガロム、各7,800円

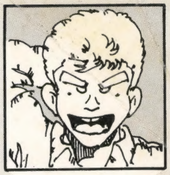
『ハイドライド3』製作スタッフプロフィール



小倉 正

MSX、MSX2のサブルーチン担当

昭和41年2月25日生まれ。21歳。コンピュータの専門学校を卒業後、いきなりT&Eソフトに入社する。その後、ボロボロの生活を送りながら現在に至る。



西脇健太郎

PC-88のサブルーチンと全機種のデモを担当

昭和37年3月15日生まれ。25歳。名古屋の某大学に通っていたのが、いつの間にかT&Eソフトの社員になっていた。

内藤時浩

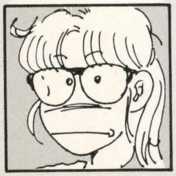
メインプログラム担当

昭和38年2月2日生まれ。24歳。高校は機械科を卒業したにもかかわらず、なぜかコンピュータの道に進んだ変わり者である。「ハイドライド3」が終わったら、次は何を作ろうかナ？

三浦かよ子

主にMAPデザイン担当

昭和35年9月9日生まれ。信じられない話だが、某県立の芸術大学を卒業後入社。ペンネーム、麦畑耕生の異名をもつ。



冨田 茂

サウンド担当

昭和39年12月13日生まれ。22歳。名城大学薬学部に在籍中。T&Eソフトが誇るミュージックドライバーおよびコンパイラーは彼の手によるもの。高性能プログラマブルミュージシャンなのだっ!!

ポプコム12月号（第5巻第12号）付録
ハイドライド3ハンドブック